ΤΕΥΧΟΣ 73 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



TEST
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ:
GENLOCK ΓΙΑ AMIGA

Adventure



OPERATION STEALTH

Special Reviews



POWERMONGER

Flight Simulators:
H NEA ΓΕΝΙΑ

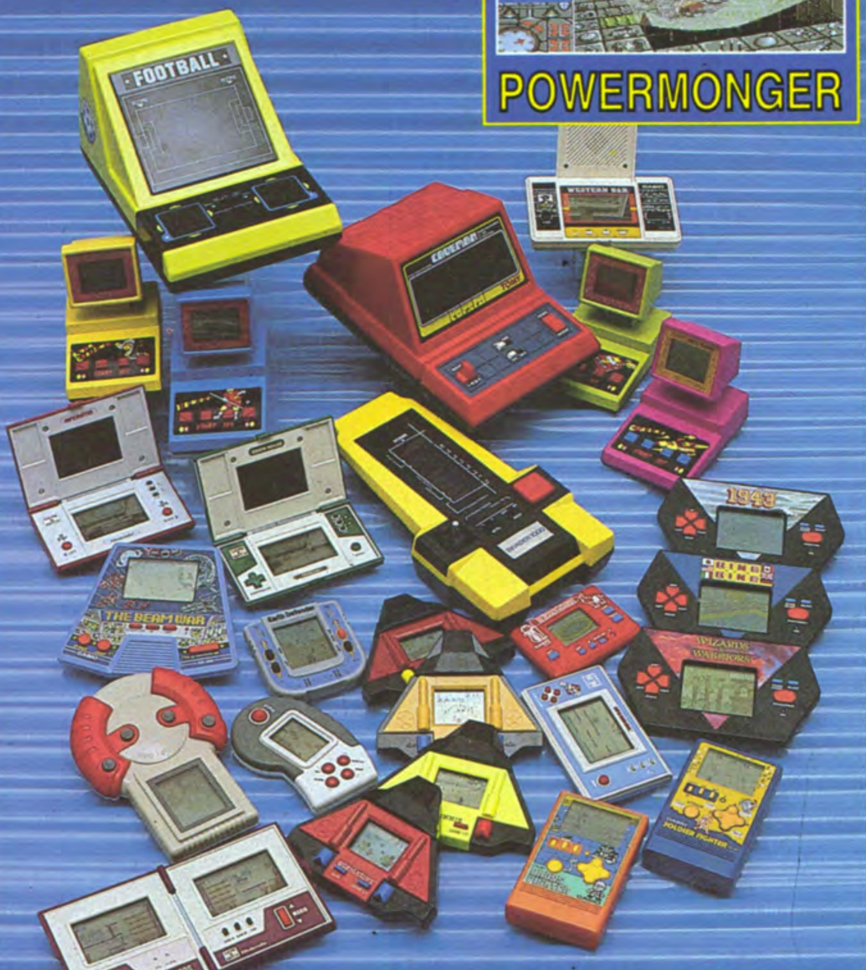
Erasable CD:
ΟΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ

Reviews:



VENUS THE FLYTRAP

- BAT
- CREATURES
- APPRENTICE
- WALT DISNEY ANIMATOR



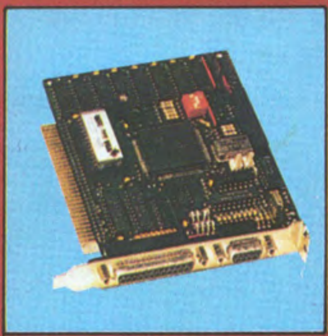
ΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ!

PC MASTER

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΓΙΑ PCs

ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΕ
GAMES ΚΑΙ
UTILITIES
ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

- TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ
- GAMES REVIEW
- HARDWARE



- PC ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- HOW TO





ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

Το ΠΛΑΙΣΙΟ τώρα σας προσφέρει σωστή εργονομία και πλήρη εξοπλισμό σε μοναδικές τιμές!



* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% πλην μηχ. χαρτιού 8%

COMPUTER SHOW



Ο παρουσιαστής του COMPUTER SHOW Αντώνης Λεκόπουλος

Εσείς, κλείνετε τον υπολογιστή σας, όταν βλέπετε τηλεόραση;

Ως τώρα, ναι. Από εδώ και στο εξής όμως, υπάρχει μια εκπομπή και γι' αυτόν.

Κάθε βδομάδα ένα ταξίδι πάνω απ' τον κόσμο του home computing με ειδήσεις, καινούρια παιχνίδια, κόντρες στο studio και πολλά άλλα. Μια εκπομπή κεφάτη, ζωντανή που μιλάει τη δική σας γλώσσα: τη γλώσσα του Home User.

Μια εκπομπή που πρέπει να βλέπει ΚΑΙ ο υπολογιστής σας.

NETWORK MEDIA

A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO

Φίλοι του Computer Show έρχονται στο studio για να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους σε διάφορα δημοφιλή παιχνίδια. "Κόντρες" γεμάτες ένταση και πλούσια δώρα.



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

Ερωτήσεις και κουίζ που δοκιμάζουν την παρατηρητικότητα - αλλά και τις γνώσεις - των φίλων της εκπομπής.



SOFTWARE REVIEWS

Ποια παιχνίδια κυκλοφόρησαν πρόσφατα;

Ηχοι και εικόνες απ' τα παιχνίδια που θα παίζονται σε λίγο καιρό στο monitor σας.



TOP TWENTY

Τα καλύτερα παιχνίδια της βδομάδας, σε μια μοναδική παρέλαση.



HINTS & TIPS

Κόλπα, λύσεις και βοήθεια για τα πιο δύσκολα παιχνίδια.



ΓΕΓΟΝΟΤΑ – ΦΗΜΕΣ – ΣΧΟΛΙΑ

Τα τελευταία νέα από το χώρο του home computing: καινούρια μηχανήματα, εκδηλώσεις, νέες τεχνολογίες, απ' την Ελλάδα και όλο τον κόσμο.

ΕΝΑΡΞΗ ΕΚΠΟΜΠΗΣ:
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
11 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ
6:30 ΕΤ1

COMPUTER SHOW

Επειδή ο υπολογιστής είναι εικόνα!!!

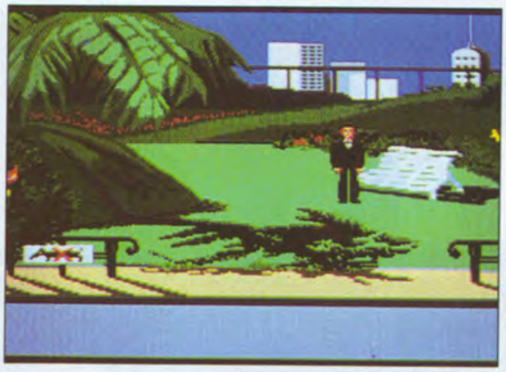
ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

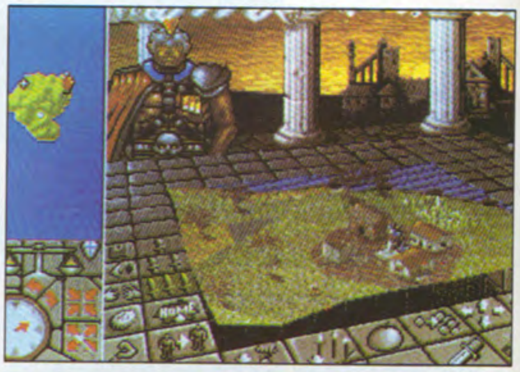
OPERATION STEALTH

Ενα υπερσύγχρονο αεροσκάφος έχει κλαπεί. Εσείς θα πρέπει να το βρείτε. Μπορείτε;



POWERMONGER

Γίνετε Θεοί στη θέση των Θεών. Υβρις; Οχι, απλώς ένα τρομερό παιχνίδι στρατηγικής - και όχι μόνο.



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

DRAGON'S LAIR II: TIMEWARP

Ακόμα περισσότερα γραφικά από την Readysoft.



ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Disney Animator

Ενα ενδιαφέρον πρόγραμμα, με το οποίο μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας κινούμενα σχέδια στην Amiga.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ. ΤΟ **PIXEL** ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΑΙ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ **NORTHERN NETWORK**, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, ΤΗΛ. 282663, 284864. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΙΩΣΗΦ ΚΟΝΙΟΣ **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ. Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης απο την εταιρία **PRINT XPRESS** Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ. 9238672-5 **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΣ, ΝΤΑΙΖΗ ΑΝΑΝΙΑΔΟΥ **DESKTOP PUBLISHING:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΗΛΙΑΔΗΣ, ΜΑΓΔΑ ΔΙΑΛΕΚΤΟΥ, ΜΑΡΑ ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΤΑΚΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΧΑΛΑΡΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΣ

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 73 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1991

ΜΕΝΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

Erasable Compact Disks

Εφτασε λοιπόν η ώρα να γράφουμε και να σβήνουμε επάνω σε CD ROM; Ο Θοδωρής Δεβελέγκας σχολιάζει.



Οι άσσοι των άσσων

Ο Jean-Paul Kyparissis κάνει ένα ταξίδι στο μαγικό κόσμο των εξομοιωτών πτήσης.

UNREAL

Ενα αρκετά παράξενο παιχνίδι, που αγγίζει τα όρια της ψυχεδέλιας.

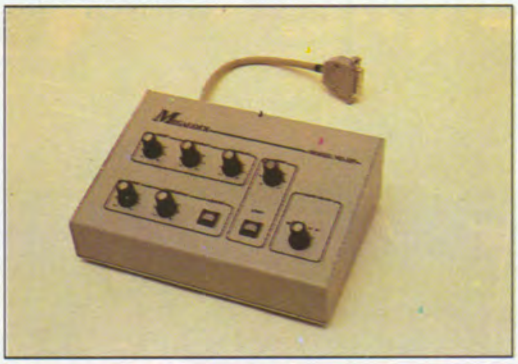
Hand Held Games

Ενα ενδιαφέρον αφιέρωμα στα παιχνίδια που είναι του... χεριού σας.



Genlock – Megalock

Ο Αντώνης Λεκόπουλος μπαίνει στο μαγικό κόσμο του video, με τα περιφερειακά της Amiga.



PLAY THE GAME

Τον Snoopy με την παρέα του προσπαθούμε να ξελασπώσουμε αυτή τη φορά.

Σας απασχολούν τίποτα σικελιάνικα έθιμα σε αμερικανικό φόντο; Εμείς είμαστε εδώ.

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ, ΘΟΔΩΡΗΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ ΑΔΑΜΑΝΤΙΔΗΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΝΑΝΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ, ΦΙΛΙΠΠΑ ΒΟΥΛΓΑΡΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Antony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, 'Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING:** Vicky Psihogiou, Nana Efstathiou, Pepi Papageorgiou-Rondogianni, Georgia Niforopoulou **TYPEWRITING:** Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Nikos Georgiadis **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ

Το νέο εικαστικό φαινόμενο των τριών διαστάσεων αποτυπωμένο σε μία επιφάνεια



Holo shop και Χριστούγεννα '90

Με αγορές άνω των 20.000 δρχ. δώρο ένα ραδιόφωνο. Προσφορά του OMNI SHOP Αθήνας.

Με αγορές άνω των 5.000 δρχ. λάβετε μέρος στην κλήρωση, που θα γίνει στις 3/1/90 στο Holo shop, για ένα καταπληκτικό ρομπότ-ρολόι-ξυπνητήρι, το MR TIME, αξίας 13.000 δρχ. Προσφορά του * OMNI SHOP Κρήτης.

Δώρα μοναδικά με τη συναρπαστική μαγεία των τριών διαστάσεων

* Η προσφορά ισχύει όσο υπάρχει stock

HOLO SHOP

Εκεί που η τεχνολογία συναντάει την τέχνη...

Αλεξάνδρου Σούτσου 15, Κολωνάκι

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Το πνεύμα των Χριστουγέννων που πέρασαν, δεν μπορούσε να μην επηρεάσει τους συντάκτες του PIXEL, οι οποίοι είχαν προσαρμοστεί στο εορταστικό κλίμα, φροντίζοντας όμως παράλληλα να διατηρήσουν και το επαγγελματικό τους προφίλ. Ετσι, ο Αντώνης Λεκόπουλος συνέχιζε να παίζει Kick Off, αλλά κάπου-κάπου διαμαρτυρόταν γιατί δεν υπήρχε επιλογή με χιονισμένο γήπεδο και ελατάκια στα σημεία των corners. Ο Αντρέας Τσουρινάκης φορούσε τη μεγάλη στολή των μάγων και αντί για "instantum illuminaris abraxas" μας έλεγε πιο κατανοητά spells, όπως "χρόνια πολλά" και "καλές γιορτές", ενώ ο Κώστας Βασιλάκης μας δήλωσε πως αποφάσισε, αντί για εξωγήινους, να κυνηγήσει καμιά γαλοπούλα, η οποία και πιο νόστιμη είναι και μεγαλύτερη αξία έχει στην κρεαταγορά λόγω των ημερών. Και σαν να μην έφθαναν όλα τα παραπάνω, για να επιδεινώσουν την αναταραχή που χαρακτήριζε τη σύνταξη του περιοδικού, ήρθε και το αφιέρωμα που φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος και αναστάτωσε όλους τους gamers του PIXEL. Οπως θα είδατε ήδη στο εξώφυλλό μας, έχουμε συγκεντρώσει και σας παρουσιάζουμε ένα μεγάλο αριθμό από hand held consoles, αυτές τις μικρές παιχνιδομηχανές που τελευταία έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλείς, αφού σας επιτρέπουν να παίζετε κάποιο computer game, όπου κι αν βρίσκεστε, κι έχουν τιμή που σπάνια ξεπερνά τις 10.000 δρχ. Ετσι, χάρη σ' αυτές και κατά τη διάρκεια του τεστ(;) που έκαναν όλοι οι θαμώνες της σύνταξης, οι ήχοι που επικρατούσαν ήταν του τύπου "μπλικ", "σβιν" "τσαφ-τσαφ", "ίου-ίου" και άλλες κομπιουτερίστικες μελωδίες.

Αν όμως ενδιαφέρεστε για κάποιο επαγγελματικό περιφερειακό και προτιμάτε το σοβαρό πρόσωπο του υπολογιστή σας, στο τεστ περιφερειακού αυτού του τεύχους θα βρείτε δύο GENLOCK που, σε συνεργασία με την Amiga, σας επιτρέπουν να κάνετε τις δικές σας τηλεοπτικές παραγωγές, καθώς μπορούν να "μιξάρουν" την εικόνα του υπολογιστή σας μ' αυτή κάποιας άλλης συσκευής, όπως π.χ. video ή videocamera.

Αλλά αν, παρ' όλα αυτά, εσείς επιμένετε να παίζετε παιχνίδια με τον αγαπημένο σας υπολογιστή, τότε σίγουρα, εκτός από τα games reviews που θα βρείτε σε αρκετές από τις σελίδες που ακολουθούν, αξίζει να σταθείτε στο Special Review που αυτόν το μήνα παρουσιάζει το POWERMONGER, μια πολύ καλή συνέχεια του ήδη επιτυχημένου POPULOUS. Και βέβαια, όπως κάθε μήνα, οι φίλοι των Adventures θα ανοίξουν αμέσως το περιοδικό στην ομώνυμη στήλη. Εκεί ο Αντρέας Τσουρινάκης, επιστρατεύοντας όλο το ταλέντο του στα παιχνίδια αυτού του είδους, παρουσιάζει το OPERATION STEALTH και αναλαμβάνει και πάλι να βοηθήσει όσους πρόκειται να ασχοληθούν και μ' αυτό το παιχνίδι να κάνουν τις πρώτες σωστές κινήσεις.

Εκτός όμως από τα γνωστά σας Reviews, υπάρχουν κάποια θέματα που με την ευκαιρία του καινούριου χρόνου σας δίνουν μια γεύση από το μέλλον. Ετσι, στα games, οι εξομοιωτές πτήσης υπόσχονται να γίνουν ακόμα πιο ρεαλιστικοί, δίνοντάς σας την αίσθηση ότι βρίσκεστε στο κόκπιτ κάποιου αεροσκάφους. Αλλά και το hardware πρόκειται πολύ σύντομα να "προσαρμοστεί" στις νέες ανάγκες των super προγραμμάτων που απαιτούν μεγάλες χωρητικότητες για να αποθηκευθούν. Για το σκοπό αυτό, οι οπτικοί δίσκοι υπόσχονται στο εγγύς μέλλον να είναι επανεγγράψιμοι, καθιστώντας έτσι τις δισκέτες του ενός Megabyte κομμάτια αρχαιολογικού μουσείου.

Αυτά και άλλα πολλά σας περιμένουν στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Εμείς, στο σημείο αυτό, ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα και σας ευχόμαστε ένα ευχάριστο και δημιουργικό 1991.

Ο αρχισυντάκτης









SOFTWARE *flash*

JAMES POND



Αν και ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού θυμίζει κάποιο ανέκδοτο, ο ήρωάς του φαίνεται ότι έχει πάρει το ρόλο του πολύ σοβαρά. Και ο ρόλος του δεν είναι άλλος από το να σταματήσει τη δράση του Dr Maybe, ο οποίος αιχμαλωτίζει αστακούς, μολύνει τη θάλασσα με τοξικά απόβλητα και, το χειρότερο απ' όλα, παρενοχλεί κατά διάφορους τρόπους τις γοργόνες. Φυσικά, ο ήρωάς μας δεν είναι άλλος από τον υποβρύχιο πράκτορα James Pond.

Φυσικά, ο Dr Maybe δεν θα παρακολουθήσει άπραγος την πορεία του James Pond μέσα στα δώδεκα επίπεδα του παιχνιδιού: έχει εξαπολύσει δολοφονικά ψάρια, σαρκοβόρα φυτά και άλλα παρόμοια όντα για να τον σταματήσουν και, συνήθως, αυτά θα κάνουν καλά τη δουλειά τους. Για να αμυνθεί ο James, θα πρέπει πρώτα να κλείσει τους εχθρούς του σε φούσκες και κατόπιν να τους εξοντώσει (σας θυμίζει κάτι;). Στην αποστολή του όμως θα βοηθηθεί από διάφορα bonus που βρίσκονται στις πίστες, όπως μαγικά ραβδιά που τον κάνουν άτρωτο, καρδούλες που του δίνουν μια έξτρα ζωή, smart bombs που κλείνουν όλους τους εχθρούς σε φούσκες κ.λπ.

Η Millennium έκανε πολύ καλή δουλειά σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού, αλλά, αναμφισβήτητα, ο τομέας που υπερέχει είναι τα γραφικά που είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει τελευταία. Το gameplay είναι επίσης πολύ καλό, όπως και ο ήχος, για τον οποίο όμως υπήρχαν περιθώρια βελτίωσης.

GREMLINS II



Νομίζατε ότι είχατε απαλλαγεί για πάντα από την παρουσία τους, έτσι δεν είναι; Νομίζατε ότι οι μεταλλικές πλάκες με τις οποίες φράξατε τους αεραγωγούς θα ήταν ικανές, για να τους κρατήσουν αιχμάλωτους; Λοιπόν, κάνατε μεγάλο λάθος: οι Gremlins, τα χαριτωμένα πλην άκρως επικίνδυνα αυτά πλάσματα, έχουν δραπετεύσει και είναι τώρα απειλητικότεροι παρά ποτέ, αφού ζητούν εκδίκηση για το πάθημά τους. Και, φυσικά, εσείς είστε αυτός που θα πρέπει πάλι να τους σταματήσει.

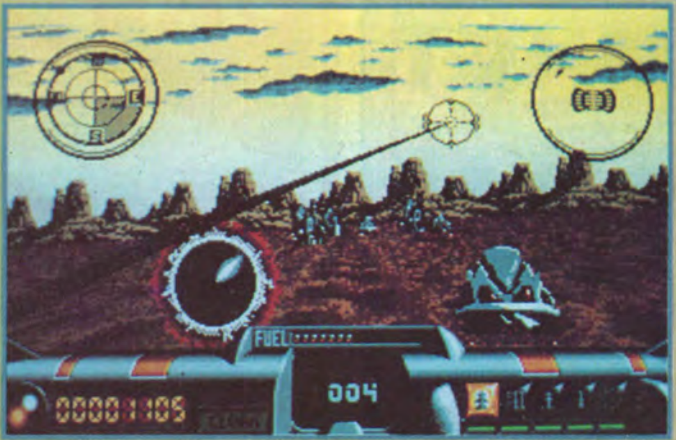
Οι Gremlins αυτή τη φορά έχουν καταλάβει το Clamp Plaza, ένα πολυκατάστημα στο κέντρο της Νέας Υόρκης, και περιμένουν τη νύχτα για να επεκτείνουν τη δράση τους στην υπόλοιπη πόλη. Ο Billy Peltzer, ο ήρωας που ελέγχετε, είναι αυτός που πρέπει να τους εξοντώσει πριν πραγματοποιήσουν τα σχέδιά τους. Στην αρχή είναι εξοπλισμένος μόνο μ' ένα φακό, αλλά μπορεί να μαζέψει διάφορα bonus icons που θα του φανούν εξαιρετικά χρήσιμα, αφού θα τον εφοδιάσουν με επιπλέον όπλα ή θα αυξήσουν τη δύναμη πυρός αυτών που έχει ήδη μαζέψει. Οταν κάποιοι Gremlins σκοτωθούν, αφήνουν στη θέση τους φούσκες, τις οποίες μπορείτε να μαζέψετε και, αν ζήσετε ως το τέλος του level, να τις ανταλλάξετε με καλύτερα όπλα. Σε κάθε σημείο του παιχνιδιού θα πρέπει να προσέχετε πολύ, γιατί οι Gremlins όχι μόνο σας επιτίθενται αυτοπροσώπως, αλλά στήνουν και διάφορες παγίδες.

Το παιχνίδι είναι πολύ καλό, στο σύνολό του, και διαθέτει αρκετές όμορφες λεπτομέρειες. Θα έπρεπε όμως τα πρώτα επίπεδα να είναι λίγο πιο εύκολα.

SHOCKWAVE

Η Γη του 2167 μ.Χ. δεν θα έχει φυλακές, σύμφωνα με την Digital Magic Software. Και αυτό όχι γιατί ξαφνικά όλοι οι κάτοικοί της αποφάσισαν να τηρούν τους νόμους, αλλά γιατί οι αρχές σκέφτηκαν ότι είναι προτιμότερο αντί να τους κλείνουν σε φυλακές, να τους στέλνουν στο φεγγάρι, το οποίο φυσικά έχει διαμορφωθεί έτσι, ώστε να είναι δυνατή η επιβίωση.

Φαίνεται όμως ότι η ιδέα αυτή δεν ήταν και τόσο καλή, γιατί οι "φυλακισμένοι" έκαναν σημαντικές τεχνολογικές προόδους και το πρώτο πράγμα για το οποίο χρησιμοποίησαν τα επιτεύγματά τους ήταν η κατασκευή μιας αρμάδας που θα επιτεθεί στη Γη. Εσείς θα πρέπει να τους σταματήσετε συμμετέχοντας στα τρία subgames που διαθέτει το παιχνίδι. Το πρώτο από αυτά είναι ένα arcade section, όπου σε άψογο 3D βλέπετε τα σκάφη των αντιπάλων σας να έρχονται από το βάθος της οθόνης με κακές διαθέσεις. Στόχος σας είναι να καταστρέψετε έναν καθορισμένο αριθμό εχθρών πριν καταστραφείτε εσείς. Το δεύτερο τμήμα είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, όπου μαζεύετε χρήματα εκμεταλλευόμενος χρυσωρυχεία και πρέπει να τα διαθέσετε κατάλληλα, αγοράζοντας στρατό (επιβραδύνει την προέλαση του εχθρού), καύσιμα (για το σκάφος σας) ή να χτίσετε εργοστάσια (που θα σας εφοδιάσουν με καλύτερα όπλα). Στο τρίτο τμήμα του παιχνιδιού παίζετε το ρόλο του καμικάζι, αφού προσπαθείτε να οδηγήσετε ένα σκάφος γεμάτο εκρηκτικά πάνω σ' ένα εχθρικό σκάφος, πριν τα εκρηκτικά πυροδοτηθούν.

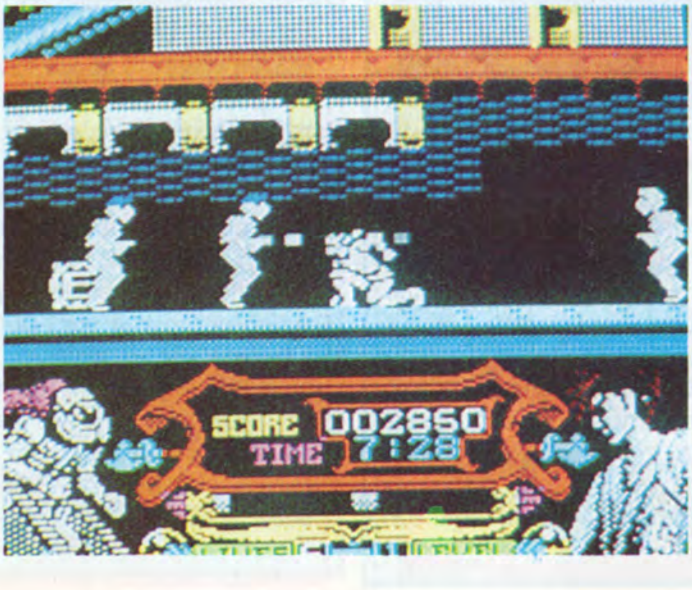


Καθένα από τα τρία subgames είναι αρκετά ενδιαφέρον, για κάποιο χρονικό διάστημα, και το ίδιο ισχύει και για το σύνολο. Το πιο ενδιαφέρον τμήμα είναι, πάντως, το πρώτο arcade game, κι έτσι ενδείκνυται περισσότερο για τους φίλους των arcade games.

STRIDER II

Θυμάστε βέβαια τον Strider, ήρωα του ομώνυμου coin-op της Capcom, που έφτασε στις οθόνες των υπολογιστών μας πριν από περίπου ένα χρόνο μέσω της U.S. Gold. Ο Strider τώρα επιστρέφει στο "Strider II", για να συνεχίσει την κοσμοσωτήρια δράση του, ενώ σε λίγο θα εμφανιστεί και στις αίθουσες των coin-ops.

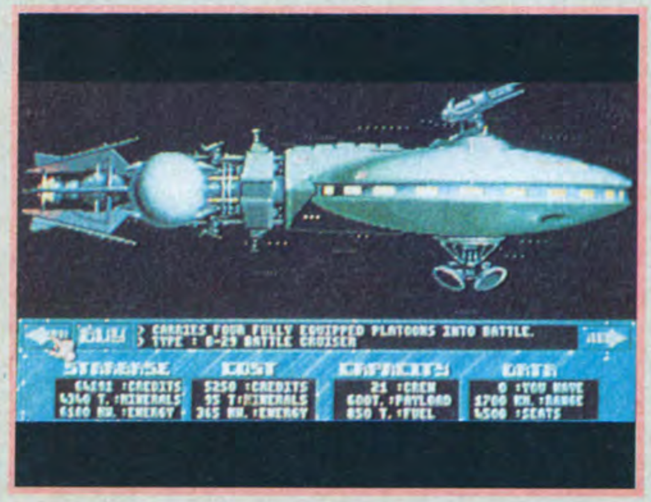
Ο Strider επιστρέφει στην ενεργό δράση, γιατί κάποιοι εξωγήινοι με επεκτατικές τάσεις αποφάσισαν ότι η απαγωγή του αρχηγού της Γης θα βοηθούσε τα σχέδιά τους, και φυσικά προχώρησαν στην πραγματοποίηση του σχεδίου τους. Για να σώσει ο Strider τον αρχηγό της Γης, θα πρέπει να περάσει μέσα από πέντε επίπεδα γεμάτα εχθρούς. Για να τους αντιμετωπίσει, ο Strider είναι εξοπλισμένος με τη γνωστή μας λεπίδα από τιτάνιο, αλλά έχει επίσης στη διάθεσή του και ένα laser gun. Ακόμη καλύτερα, έχει τη δυνατότητα να μεταμορφωθεί σε ρομπότ (όπως ο Michael Jackson στο "Moonwalker"), αν μαζέψει κάποια bonus icons. Η μεταμόρφωση αυτή είναι απολύτως απαραίτητη, αν ο Strider θέλει να αντιμετωπίσει με επιτυχία τους τεράστιους αντιπάλους που εμφανίζονται αρκετά συχνά.



Αρκετά υπολογίσιμες βελτιώσεις έχουν επέλθει στα γραφικά και στο scrolling, που είναι πιο καλά σχεδιασμένα και πιο ομαλό, αντίστοιχα. Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα και το ίδιο ισχύει και για το gameplay, αφού το laser gun σας επιτρέπει να ζήσετε λίγο παραπάνω και να μη γίνετε βορά των αντιπάλων σας, πριν προλάβετε να ζεσταθείτε...

SOFTWARE *flash*

SUPREMACY



Θα ξέρετε βέβαια ότι η ζωή στους γαλαξίες δεν είναι πάντα ειρηνική. Συνήθως ο καιρός κυλάει ήσυχα, αλλά κάποτε θα συμβεί κάτι που θα διαταράξει την ομαλή ροή των πραγμάτων. Κάτι τέτοιο συνέβη και σ' εσάς που, πριν προλάβετε να χαρείτε για την ανακάλυψη τεσσάρων νέων γαλαξίων, διαπιστώσατε ότι οι κάτοικοί τους δεν έχουν καθόλου φιλικές διαθέσεις κι αυτό γιατί τόσο εσείς όσο και εκείνοι διεκδικούν την ιδιοκτησία κάποιων πλανητών σ' αυτούς τους γαλαξίες κι έτσι μοιραία θα οδηγηθείτε σε σύγκρουση μαζί τους. Ευτυχώς, τους αντιμετωπίζετε έναν-έναν και μάλιστα μπορείτε να διαλέξετε ποιον θα αντιμετωπίσετε σε κάθε παιχνίδι. Αυτό έχει σημασία, γιατί οι αντίπαλοί σας είναι διαφορετικής δυναμικότητας, αλλά προσφέρουν αντίστοιχα διαφορετικά οφέλη αν τους νικήσετε. Ετσι, ο πιο αδύναμος αντίπαλος θα σας προσφέρει μόνο (!) οκτώ πλανήτες, ενώ ο πιο ισχυρός τριάντα δύο. Για να αντεπεξέλθετε στις ανάγκες της μάχης, θα πρέπει να διαχειρίζεστε κατάλληλα τους πόρους που διαθέτετε. Οι πόροι προέρχονται από τους "αστικούς" πλανήτες, που δίνουν χρήματα από φόρους, τους ηφαιστειογενείς πλανήτες, που δίνουν μεταλλεύματα, και τους αγροτικούς, που δίνουν αγροτικά προϊόντα. Φυσικά, είναι δική σας ευθύνη να μεταφέρετε τα προϊόντα εκεί όπου θα χρησιμοποιηθούν.

Οι φίλοι των strategy games θα πρέπει να είναι αρκετά χαρούμενοι, αφού το Supremacy τους προσφέρει και καλά γραφικά και καλό ήχο και εθιστικό gameplay. Μένει να δούμε αν θα αντέξει στον ανταγωνισμό που υπάρχει στα παιχνίδια τέτοιου είδους...

BADLANDS

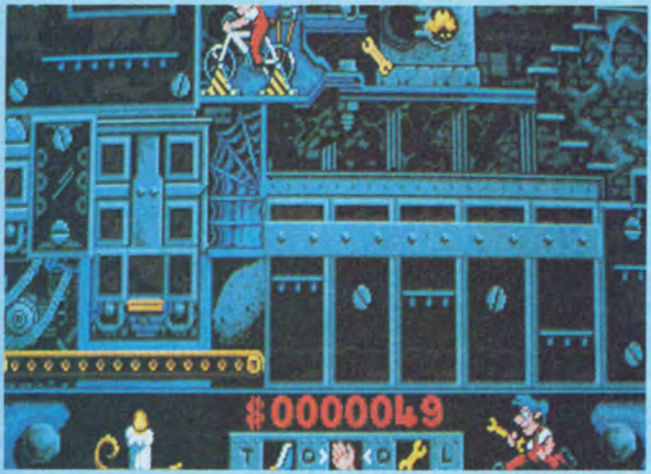


Τον προηγούμενο μήνα είχαμε παρουσιάσει το "Off Road Racer", το καινούριο "Super Sprint" clone της Activision. Τώρα η Domark φαίνεται να έχει έτοιμη την απάντησή της με το "Badlands", που είναι επίσης coin-op conversion.

Η δράση που απεικονίζεται στο "Badlands" υποτίθεται ότι εκτυλίσσεται αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον και τοποθετείται στα μέρη, όπου παλιότερα ρίχνονταν τα τοξικά απόβλητα. Τα μέρη αυτά έχουν διαμορφωθεί κατάλληλα, ώστε να μπορούν να διεξαχτούν εκεί αγώνες αυτοκινήτων. Οι κανόνες που ισχύουν στους αγώνες αυτούς είναι κάπως περίεργοι, αφού οι οδηγοί έχουν το δικαίωμα να πυροβολούν τους αντιπάλους τους, να τους κλείνουν το δρόμο κ.λπ. Μπορούν επίσης να πέφτουν πάνω σε δεξαμενές λαδιού που υπάρχουν στα πλάγια της πίστας, οπότε το λάδι θα χυθεί στο δρόμο των αντιπάλων τους, να πέφτουν από γέφυρες, χάνοντας έτσι χρόνο, ενώ διατηρούν ακόμη το δικαίωμα να είναι στόχος των κανονιών που εμφανίζονται στα δύσκολα επίπεδα.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι βέβαια να βγείτε πρώτος σε όλες τις πίστες, πράγμα που μεταφράζεται σε χρήματα, ή μάλλον γαλλικά κλειδιά (είναι το νόμισμα που ισχύει στο "Badlands"), με τα οποία μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό για το αυτοκίνητό σας. Οι αποτυχίες δεν συγχωρούνται, αλλά καταλήγουν πάντα σε "Game Over", το οποίο είναι πολύ πιθανό στα επίπεδα από το τέταρτο και μετά. Υπάρχει η δυνατότητα για two player game, όπως και στο coin-op, τα γραφικά είναι το ίδιο καλά, όπως και ο ήχος και το gameplay. Οι φίλοι των "Super Sprint" clones θα το αγαπήσουν...

NIGHT SHIFT



Ο Fred και η Fiona Fixit προσπαθούσαν εδώ και πολύ καιρό να πιάσουν δουλειά στην Industrial Might and Logic, μια μεγάλη εταιρία παραγωγής παιχνιδιών, και επιτέλους βλέπουν το όνειρό τους να γίνεται πραγματικότητα, αφού έχουν προσληφτεί προσωρινά στην εταιρία, για να δοκιμαστούν οι ικανότητές τους.

Η δουλειά που θα πρέπει να κάνουν είναι να φροντίζουν να λειτουργεί η μηχανή "Beast", πράγμα που κανονικά θα έπρεπε να είναι εύκολο, αφού το εργοστάσιο είναι αυτοματοποιημένο και τα πάντα λειτουργούν σχεδόν μόνα τους. Αλλά η πραγματικότητα είναι ελαφρώς διαφορετική. Η μηχανή "Beast" παίρνει ενέργεια από μια γεννήτρια, την οποία κινεί ένα ποδήλατο (και φυσικά οι υπάλληλοι φροντίζουν να κινείται το ποδήλατο), τα κομμάτια των παιχνιδιών δεν επιλέγονται αυτόματα, αλλά πρέπει να καθοριστούν, και - σαν να μην έφταναν αυτά - κάποια ενοχλητικά πλάσματα αλλάζουν τα επιλεχθέντα κομμάτια, με αποτέλεσμα να παράγονται ελαττωματικά παιχνίδια. Σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού θα πρέπει οι υπό δοκιμήν υπάλληλοι να παράγουν αφ' ενός αρκετά παιχνίδια (να φροντίζουν με άλλα λόγια να κινούνται συνεχώς τα πετάλια του ποδήλατου) και αφ' ετέρου να προσέχουν να μην παραχτεί υπερβολικός αριθμός ελαττωματικών παιχνιδιών. Αν δεν τα καταφέρουν σε κάποιον από τους δύο στόχους τους, τότε θα απολυθούν. Και αν νομίζετε ότι οι στόχοι τους είναι εύκολο να επιτευχτούν, κάνετε μεγάλο λάθος...

Τα γραφικά είναι χαριτωμένα και αρκετά καλοσχεδιασμένα, ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα και το ίδιο ισχύει και για το gameplay, που θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο. Γενικά, το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι καλύτερο, αν είχε προσεχτεί λίγο περισσότερο.

SOFTWARE *flash*

ROGUE TROOPER

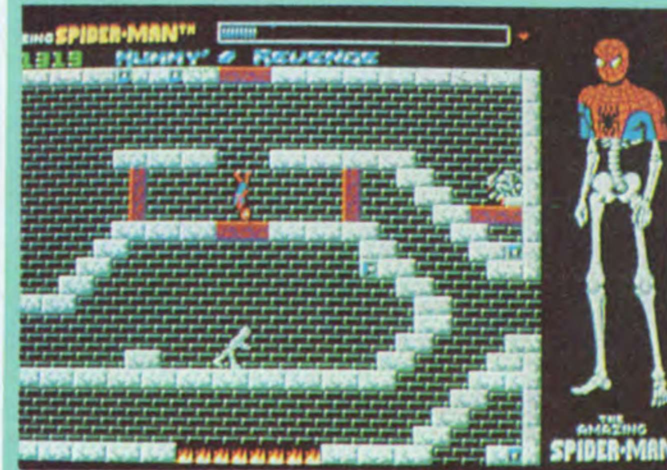


Βρισκόμαστε στον πλανήτη Nu-Earth, εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από τη Γη, όπου οι συνθήκες δεν είναι ιδιαίτερα καλές για τον άνθρωπο, αφού η ατμόσφαιρα αποτελείται από δηλητηριώδη αέρια και οι θερμοκρασίες είναι πολύ υψηλές.

Κάποια όντα όμως όχι μόνο καταφέρνουν να επιζήσουν, αλλά χωρίστηκαν σε δύο παρατάξεις, τους Βόρειους και τους Νότιους, οι οποίες άρχισαν να πολεμούν μεταξύ τους. Ο Rogue Trooper ανήκει στην παράταξη των Νοτίων, αλλά συνελήφθη και φυλακίστηκε, λόγω προδοσίας, μαζί με αρκετούς άλλους. Κατάφερε όμως να δραπετεύσει και τώρα ζητά εκδίκηση για την προδοσία. Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνει ο Rogue είναι να βρει το σάκο του, το όπλο του και το κράνος του, που είναι διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία του στρατοπέδου, όπου κρατείτο αιχμάλωτος. Αφού τα καταφέρετε στο κομμάτι αυτό της αποστολής σας, θα πρέπει να "δανειστείτε" ένα σκάφος, με το οποίο θα περάσετε πάνω από τις γραμμές άμυνας βορείων και θα φτάσετε στη βάση σας, όπου θα ανακαλύψετε την ταυτότητα του προδότη. Φυσικά, και σ' αυτό το στάδιο υπάρχουν εμπόδια, που συνίστανται σε εχθρικά σκάφη και σε μπαλόνια με αέριο που προκαλούν παραισθήσεις.

Το παιχνίδι δεν διαφέρει και πολύ από τα τελευταία παιχνίδια της Krysalis κι έτσι αν έχετε κάποιο από αυτά, μάλλον δεν θα αποτελέσει έξυπνη επένδυση. Στην αντίθετη περίπτωση όμως, είναι κάτι που αξίζει να δείτε...

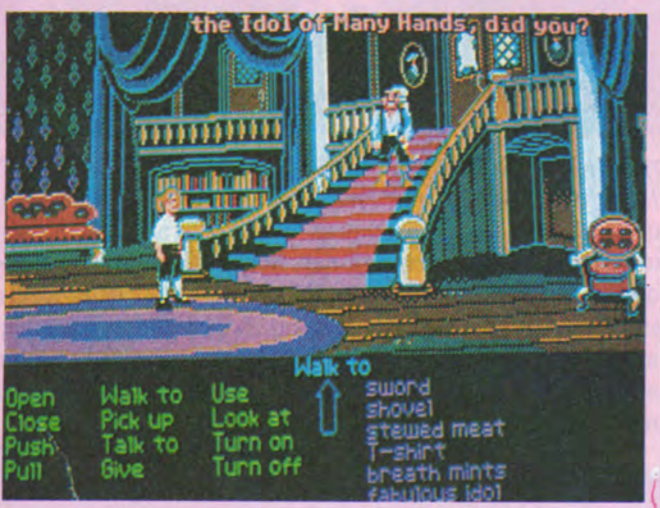
THE AMAZING SPIDERMAN



Οταν έχεις τάξει σκοπό της ζωής σου να υπηρετείς το νόμο, είναι αναπόφευκτο να δημιουργήσεις πολλούς εχθρούς, και πιο συγκεκριμένα εχθροί σου θα γίνουν οι κακοποιοί, που εξαιτίας σου κατέληξαν στη φυλακή, καθώς και αυτοί που δεν κατάφεραν να πραγματοποιήσουν τα σχέδιά τους λόγω δικής σου παρέμβασης.

Ο Spiderman δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση στον κανόνα αυτό. Ενας από τους εχθρούς του, ο Mysterio, κατάφερε να δραπετεύσει από τη φυλακή και τώρα ζητά εκδίκηση. Ξέροντας ότι ο Spiderman έχει φιλικές σχέσεις με τη Mary Jane, την απαγάγει κι αφήνει να διαρρεύσει ότι η Mary Jane θα πεθάνει, αν ο Spiderman δεν βρίσκεται το επόμενο βράδυ στα Rockwell Studios. Φυσικά, ο Spiderman ξέρει ότι τα Rockwell Studios είναι εγκαταλελειμμένα κι έτσι πηγαίνει εκεί γνωρίζοντας ότι πρόκειται για παγίδα. Και, πράγματι, ο Mysterio έχει φτιάξει μια στρατιά από ρομπότ, τα οποία κυνηγούν τον Spiderman, ενώ υπάρχουν και παγίδες που ενεργοποιούνται μόλις ο ήρωάς μας πατήσει κάποιους διακόπτες, ενώ κάποιοι άλλοι διακόπτες ανοίγουν πόρτες. Ο Spiderman έχει επίσης την ικανότητα να σκαρφαλώνει στους τοίχους και να εκτοξεύει ιστούς με το όπλο του, ιδιότητες που θα του φανούν εξαιρετικά χρήσιμες. Η Empire έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στα γραφικά που έχουν πολλή λεπτομέρεια, και το ίδιο ισχύει και για τα sprites, αν και είναι μικρά. Ο ήχος είναι επίσης καλός, αν και υπήρχαν περιθώρια βελτίωσης, ενώ το gameplay είναι το πιο ισχυρό στοιχείο του παιχνιδιού, αν και δεν ενδείκνυται για τους φίλους των shoot 'em ups που θέλουν πυκνή δράση.

THE MYSTERY OF THE MONKEY ISLAND



Η Lucasfilm είναι μια εταιρία που παράγει από shoot 'em ups μέχρι adventures και συνήθως τα καταφέρνει καλά σε όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών. Το "The Mystery of the Monkey Island" είναι η τελευταία της παραγωγή στο χώρο των adventures και φαίνεται να είναι το καλύτερο adventure που έχει παράγει η εταιρία αυτή ως τώρα. Το παιχνίδι απεικονίζει την ιστορία του Guybrush, ενός νεαρού που, απογοητευμένος από τις αναποδιές της ζωής του, αποφασίζει να ακολουθήσει το επάγγελμα του πειρατή, αναζητώντας δόξα και χρήμα. Για μια ακόμη φορά είναι όμως άτυχος, αφού το πνεύμα του καπετάνιου LeChuck έχει τρομοκρατήσει τους πειρατές που δεν τολμούν να σαλπάρουν. Μετά από αρκετές περιπέτειες, ο Guybrush θα μπορέσει να στρατολογηθεί σε κάποιο πλοίο, αλλά θα πρέπει να περάσει τρεις δοκιμασίες θάρρους και ικανότητας: να νικήσει τον πρωταθλητή της ξιφομαχίας, να βρει το χαμένο θησαυρό του νησιού Moleo και να κλέψει ένα πολύτιμο άγαλμα από το σπίτι του κυβερνήτη. Αν περάσει αυτές τις δοκιμασίες, που δεν είναι και εύκολες, ξεκινάει η πραγματική περιπέτεια που αρχίζει με την προσπάθεια ανεύρεσης του Monkey Island και τελειώνει (;) με τη μάχη με τον LeChuck - που ίσως τελικά δεν είναι τόσο νεκρός όσο πιστευόταν...

Ομορφα γραφικά, καλός ήχος, αίσθηση του χιούμορ, καλή πλοκή και εθιστικό gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι, που οι φίλοι των adventures θα αγαπήσουν. Οπως ξαναείπαμε, η καλύτερη παραγωγή της Lucasfilm στο χώρο των adventures...

SOFTWARE flash

LEGEND OF FAERGHAIL



Η χώρα "Thyn" ήταν μια από τις πιο ευτυχισμένες και ευημερούσες χώρες της αρχαιότητας. Και λέμε "ήταν", γιατί τα πράγματα έχουν αλλάξει από τότε που έγινε στόχος κάποιων ξωτικών που κατέλαβαν τη χώρα και άρχισαν να ληστεύουν και να σκοτώνουν τον άμαχο πληθυσμό, χωρίς μάλιστα να υπάρχει κάποιος λόγος. Τα παράνομα πρακτορεία ειδήσεων πάντως μεταδίδουν ότι πρόκειται για δουλειά σκοτεινών δυνάμεων, που μπορούν να ελέγχουν τα ξωτικά.

Η αποστολή σας, φυσικά, είναι να ελευθερώσετε την "Thyn" από την τυραννία. Παίζετε το ρόλο ενός άπειρου, πλην όμως θαρραλέου νέου, που πρέπει αρχικά να μαζέψει μια ομάδα από πιστούς πολεμιστές και κατόπιν μαζί τους να προχωρήσει στην εκπλήρωση του στόχου του. Κάθε χαρακτήρας ανήκει σε μια κατηγορία (π.χ. πολεμιστής, μάγος κ.λπ.) κι έχει ένα πλήθος χαρακτηριστικών που καθορίζουν τις ικανότητές του, τα ισχυρά και τα αδύνατά του σημεία, όπως άλλωστε συμβαίνει σε όλα τα role playing games, κατηγορία στην οποία ανήκει και το "Legend of faerghail". Υπάρχει το strategy part του παιχνιδιού, καθώς και το adventure part που περιλαμβάνει το απαραίτητο dungeon. Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει στον τομέα των γραφικών, με όμορφα σχεδιασμένους χαρακτήρες και background graphics. Ο ήχος είναι πολύ μέτριος, ενώ το gameplay είναι πολύ καλό, αν και κάπως παρόμοιο με αρκετά από τα τελευταία RPGs που έχουμε δει.

Νέα του Software

Οι φανατικοί φίλοι των παιχνιδιών έχουν έναν ακόμη λόγο να αισθάνονται χαρούμενοι, γιατί τους δίνεται τώρα μια ακόμη ευκαιρία να παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια οπουδήποτε. Μιλάμε βέβαια για μια ακόμη φορητή κονσόλα, από τη Sega αυτήν τη φορά, που ονομάζεται Game Gear. Ενδεικτικά, αναφέρουμε ότι έχει έγχρωμη οθόνη ανάλυσης 480x146 pixels, παλέτα 4.096 χρωμάτων, από τα οποία εμφανίζονται τα 16, ενώ παράγει και τρικάναλο στερεοφωνικό ήχο. Το καλύτερο όμως είναι η τιμή του, αφού κοστίζει μόνο 25.000, αλλά αυτό ισχύει για την Ιαπωνία, μια και δεν έχει έλθει επίσημα στην Ευρώπη, ενώ και τα παιχνίδια είναι φθηνότερα απ' αυτά των άλλων consoles, αφού κοστίζουν κάπου 4.200, και πάλι στην Ιαπωνία. Αναμένουμε με αγωνία την επίσημη άφιξή του.

Το βραβείο για τα περισσότερα licences του μήνα πηγαίνει αναμφίβολα στην U.S. Gold, που πήρε συνολικά έξι licences. Κατά σειρά έχουμε το "Mercs", ένα three-player shoot 'em up που είχαμε παρουσιάσει στη στήλη "Arcade", το "Final Fight", άλλο ένα πολύ καλό coin-op, το "G-LOC", που είναι ο διάδοχος του "Afterburner" και το καταπληκτικό driving game "Super Monaco GP". Επίσης, έχουμε ένα film tie-in, από την καινούρια ταινία "The Godfather", που η πρεμιέρα της τοποθετείται στο Φεβρουάριο του '91 και, τέλος, το πιο παράξενο απ' όλα, ένα παιχνίδι με θέμα το συγκρότημα των Iron Maiden (!), για το οποίο δεν έχουν δοθεί ακόμη περισσότερες πληροφορίες.

Αν νομίζατε ότι το "Kick Off 2" ήταν το όριο των football simulations, θα πρέπει να το ξανασκεφτείτε, γιατί τώρα υπάρχει, ή μάλλον θα κυκλοφορήσει, το "Kick Off 2 - The Final Whistle". Τι παραπάνω περιλαμβάνει από το κλασικό "Kick Off 2"; Λοιπόν, κατ' αρχάς υπάρχουν τέσσερα νέα τεραίν, του Wembley, ένα παγωμένο, ένα λασπωμένο κι ένα που δεν πληροί τις προδιαγραφές της FIFA. Κατόπιν υπάρχει διαιτητής και επόπτες που ακολουθούν τις φάσεις, καλύτερα πλάγια άουτ και πέναλτυ, ανάποδα ψαλίδια και κεφαλιές-ψαράκι, καινούρια χτυπήματα κόρνερ, στατιστικά παικτών, καινούριο two player mode, και ίσως υπάρξουν κι άλλα! Επίσης, είναι πιθανό να δούμε το κανονικό "Kick Off 2" στους 8μπιτους υπολογιστές. Οι οπαδοί των football games θα χαρούν επίσης να μάθουν ότι η Empire ετοιμάζει το "Gazza II", διάδοχο του "Gazza's Super Soccer" κι ελπίζουμε ότι θα είναι καλύτερο απ' ό,τι ο προκάτοχός του, ο οποίος κυκλοφορεί τώρα στο compilation "Soccer-Mania", μαζί με το "Football Manager II", το "Microprose Soccer" και το "Football Manager-World Cup Edition". Επίσης, η Ocean επιτέλους θα κυκλοφορήσει το "Adidas Championship Football" στους 16μπιτους υπολογιστές, που το περιμένουμε περίπου έξι μήνες.

Από τη Mindscape έχουμε νέα για δύο καινούρια simulations. Πρόκειται για το "Ultimate Ride", ένα motor-cycle simulation, όπου μπορείτε να τρέχετε ταυτόχρονα με κάποιον φίλο σας κι ο καθένας να έχει το δικό του μισό της οθόνης, και το "4D Sports Boxing" που είναι ένα κανονικό 3D-box game, που δείχνει όμως πολύ καλό. Και τα δύο αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στον Ιανουάριο.

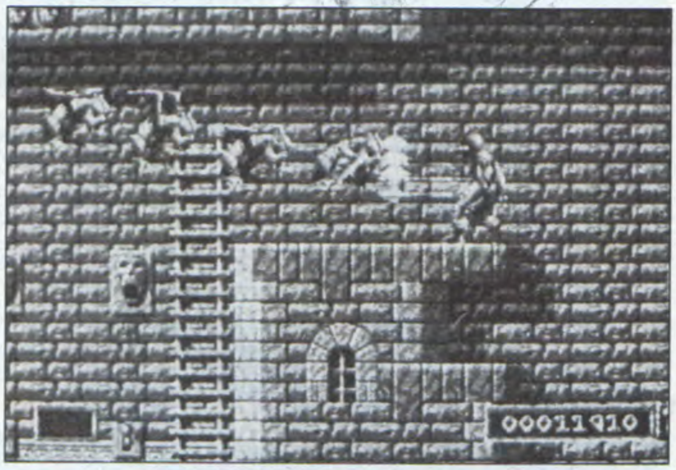
Προγραμματιστές Super Stars

Τα παιδιά είναι φιλόδοξα, πώς να το κάνουμε; Ο λόγος γίνεται φυσικά για τους Bitmap Brothers, οι οποίοι πιστεύουν ότι το σημερινό σύστημα προώθησης των παιχνιδιών αδικεί κατάφορα τους προγραμματιστές και αποφάσισαν να κάνουν κάτι γι' αυτό.

Ετσι, ιδρύουν τη δική τους εταιρία (κατ' αντιστοιχία των ροκ τραγουδιστών που συνήθως ιδρύουν τη δική τους δισκογραφική εταιρία), επιβεβαιώνοντας έτσι τις φήμες που ακούγονταν εδώ και καιρό, σε συνεργασία μάλιστα με μια δισκογραφική εταιρία, την Rhythm King Records.

Η εταιρία θα έχει το όνομα Renegade. Φιλοδοξίες λοιπόν για τα δυο παιδιά, που θέλουν να καθιερώσουν το όνομά τους στο χώρο της ευρύτερης ψυχαγωγίας; Οι Bitmap Brothers υποστηρίζουν ότι το σημερινό σύστημα προώθησης των προγραμμάτων αδικεί κατάφορα τους προγραμματιστές και η δική τους εταιρία θα προσφέρει μεγαλύτερη αναγνώριση στο συγκεκριμένο προγραμματιστή, απ' ό,τι στην εταιρία, όπως ακριβώς συμβαίνει στους δίσκους.

Ετσι, πολύ σύντομα προβλέπεται να έχουμε προγράμματα που θα λένε "Ο Jack X. παρουσιάζει" αντί του "Η Megablast Software παρουσιάζει" και οι προγραμματιστές θα γίνονται πια οι ένδοξοι αστέρες του software. Για του λόγου του αληθές μάλιστα, οι BB ετοιμάζουν τα πρώτα δείγματα της δουλειάς τους σαν νέα εταιρία. Πρόκειται για δύο καταπληκτικά (όπως πάντα) παιχνίδια, με τους τίτλους Gods και Pockets. Η υπόθεση είναι απλή και στα δύο, αλλά τα γραφικά, το animation και το scrolling πολλαπλών διευθύνσεων που υπόσχονται θα κάνουν πολλά coin-ops να ωχριούν. Εμείς πάντως είδαμε μερικά screenshots και ενθουσιαστήκαμε, μια και ξέρουμε ότι οι BB είναι η εξαίρεση στον κανόνα: μέχρι τώρα το gameplay είναι εξίσου καλό, όσο και τα graphics. Μια νέα καλή αρχή για τους αστέρες του software λοιπόν. Πάντως εμείς το είχαμε υποψιαστεί, ήδη από το Xenon I, όταν βλέπαμε τις φάτσες τους να αναγγέλλουν τον αριθμό του level: αυτά τα παιδιά "ψοφάνε" για δόξα!



Ο Άγιος Βασίλης...

είναι Atari !!!

Οπως κάθε Χριστουγεννιάτικη περίοδο, έτσι και φέτος τα γραφεία της Atari καταλήφθηκαν από το "σύνδρομο του Αη Βασίλη".

Ενα σωρό ανακοινώσεις διαδέχονται η μια την άλλη, για νέα μηχανήματα και επεκτάσεις στη νέα σειρά των ST. Συγχρόνως, ένα πλήθος από hardware "αξεσουάρ" έχουν κάνει την εμφάνισή τους τον τελευταίο καιρό, από ανεξάρτητους κατασκευαστές.

Ομως, ας τα δούμε όλα από την αρχή: Η Atari μας τρέλανε. Αν πραγματοποιήσει μόνο ένα 10% από αυτά που υπόσχεται, θα έρθουν τα πάνω κάτω. Πριν λίγο καιρό μας υποσχέθηκε μια φτηνή πανίσχυρη κονσόλα και ένα μηχάνημα ανάμεσα στα ST και τα TT. Τώρα ανακοίνωσε ότι έχει ετοιμάσει και κάτι άλλο. Αυτή τη φορά, για να μη βάλουν όλοι ...τα γέλια, μίλησε πιο ρεαλιστικά: αυτό που ετοιμάζει θα κυκλοφορήσει επίσημα περίπου σ' ένα χρόνο. Τι ετοιμάζει όμως;

Πρόκειται για ένα add-on περιφερειακό, το οποίο θα συνδέεται στην DMA υποδοχή του ST. Με τον τρόπο αυτό δεν θα χρειάζεται να αλλάξετε τον ST σας με κάποιο άλλο μηχάνημα. Το περιφερειακό αυτό θα περιέχει έναν Transputer επεξεργαστή, ο οποίος θα βάζει ένα χεράκι στις δουλειές του 68000, ανεβάζοντας τη συνολική απόδοση του υπολογιστή στα 20 Mips (εκατομμύρια πράξεις ανά δευτερόλεπτο) και ενισχύοντας ακόμη την παλέτα με μερικά εκατομμύρια χρώματα. Το εξάρτημα αυτό δεν θα χρειάζεται "ιδιαίτερη" μεταχείριση από τον ST και θα συνεργάζεται κανονικά με όλα τα προγράμματα του TOS, ενώ συγχρόνως ο χρήστης θα μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να προγραμματίσει απευθείας τον Transputer σε γλώσσα OCCAM. Το ωραίο όμως δεν βρίσκεται σε όλα αυτά. Κατά καιρούς έχουμε ακούσει πολλές τέτοιες ανακοινώσεις, από τις οποίες έχουμε δει πολύ λίγες να γίνονται πραγματικότητα, ενώ η τιμή τους φτάνει στα ύψη. Η Atari όμως ποντάρει και πάλι στην τιμή.

Σύμφωνα με τα λεγόμενά της, το περιφερειακό αυτό δεν θα κοστίζει περισσότερο από έναν κοινό εκτυπωτή! Αν αυτό συμβεί, τότε ανατρέπεται όλη η "τάξη πραγμάτων" στους home υπολογιστές, μια και θα μπορείτε με ελάχιστα - συγκριτικά - χρήματα να αποκτήσετε έναν υπολογιστή πολύ πιο γρήγορο ακόμη κι από το TT ή την Amiga 3000 και με περισσότερες δυνατότητες. Ομως, όλα αυτά θα κριθούν στο μέλλον. Στα υπόλοιπα τώρα: οι PC emulators στον Atari αυξάνονται ταχύτητα σε πληθυσμό και δυνατότητες. Η εποχή του αργού PC Ditto έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Τώρα πια τα emulators προσφέρουν ισχύ και δυνατότητες ενός γρήγορου XT ή AT. Παράδειγμα το ATonce, ένα μικρό κομμάτι hardware, το οποίο χωρά άνετα μέσα στο σασί του ST και του προσφέρει έναν 80286, μεταμορφώνοντάς τον σε ένα AT.

Στην Αγγλία η επιτυχία του είναι πολύ μεγάλη, σε σημείο μάλιστα που πωλούνται Atari με το ATonce ενσωματωμένο και έτοιμο προς χρήση. Για όσους όμως δεν θέλουν να ανακατευτούν με τα ενδότερα του υπολογιστή τους, υπάρχει το πολύ καλό Supercharger. Η τελευταία 1.4, η οποία έχει ανακοινωθεί και θα κυκλοφορήσει σύντομα, προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα: ταχύτητα AT, μνήμη 1 MB, δυνατότητα να βλέπετε τη μνήμη του ST μέσα από το DOS σαν RAM disc και το αντίστροφο

(ο ST βλέπει μέσα από το GEM τη μνήμη του Supercharger σαν RAM disc), δυνατότητα να περνάτε από το ένα mode στο άλλο (από GEM σε DOS και το ανάποδο) με το πάτημα ενός πλήκτρου και χωρίς να γίνεται reset, υποστήριξη καρτών CGA, Hercules και VGA, θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή... δηλαδή με άλλα λόγια ένα κανονικό PC σε τιμή πολύ κατώτερη.

Το μεγάλο δε ευτύχημα είναι ότι το Supercharger διατίθεται και στη χώρα μας, και μάλιστα με ελληνικά, από το Computer Κανέλλης στη Θεσσαλονίκη.

Και να μην ξεχνάμε φυσικά τους επιταχυντές όπως το AdSpeed, το οποίο επιταχύνει τον 68000 στα 16 MHz και τον εφοδιάζει με γρήγορη μνήμη cache 32 K. Μπορεί να δουλέψει σε δύο ταχύτητες, προσφέροντας έτσι πλήρη συμβατότητα (είναι απαραίτητο να γυρίζετε στα 8 MHz αν δεν θέλετε να τρώτε τους εξωγήινους στα μούτρα όταν παίζετε shoot 'em ups). Η αύξηση της ταχύτητας είναι της τάξης του 90%, δηλαδή ο ST γίνεται δυο φορές περίπου ταχύτερος.

Χαράς ευαγγέλια δηλαδή για τους φίλους των ray-tracing προγραμμάτων. Ελπίζουμε να ξέρετε τώρα πού θα καταναλώσετε τις χρηματικές ενισχύσεις του θείου και της γιαγιάς...

Η SEGA επιταχύνει

Οι φορητές παιχνιδομηχανές είναι σίγουρα της μόδας στις μέρες μας. Μου φαίνεται πως σε λίγο καιρό θα κυκλοφορούμε όλοι με μια τέτοια στο χέρι μας και θα κουτουλάμε στις κολόνες. Η Nintendo Game Boy, το Atari Lynx και η αναμενόμενη φορητή PC Engine, που ακούει στο όνομα Turbo Express GT, δείχνουν ότι το μέλλον του game διαγράφεται portable. Τώρα όμως μπαίνει και η Sega στο χορό, με το Game Gear, ένα φορητό μηχανάκι που έχουμε ξαναναφέρει.

Ομως, αυτή τη φορά έχουμε περισσότερα στοιχεία. Το Game Gear λοιπόν είναι ουσιαστικά ένα φορητό Master System, με μερικά πρόσθετα bits στον εξοπλισμό του. Τι εννοούμε;

Κατ' αρχάς, θα πρέπει να πούμε ότι οι διαστάσεις του είναι πολύ μικρές, στα δύο τρίτα περίπου του μεγέθους του Lynx. Η οθόνη του είναι 3 ιντσών, έγχρωμη, με δυνατότητα απεικόνισης 16 χρωμάτων από μια παλέτα 4.096 αποχρώσεων, αντί για τα 128 χρώματα της παλιάς Master System, κάτι που θα βελτιώσει αισθητά τα παιχνίδια.

Ο ήχος επίσης έχει βελτιωθεί. Η Game Gear μπορεί να παράγει στερεοφωνικό ήχο από 3 κανάλια και έχει τη δική του υποδοχή για τα ακουστικά. Στα πρότυπα του PC Ebgine, το Game Gear ακολουθείται από μια ολόκληρη γκάμα περιφερειακών και add-ons, όπως ένα TV tuner, ένα καλώδιο σύνδεσης δύο μηχανών για multi- player games και ένα καλώδιο για τη σύνδεση της κονσόλας στην μπαταρία του αυτοκινήτου.

Οσον αφορά τώρα τα παιχνίδια, οι εκδόσεις των Super Monaco GP, Columns και Pengo έδειχναν πραγματικά πολύ καλές, ενώ ανακοινώθηκαν και οι εκδόσεις των Wonderboy, ProBaseball '90 και Dragon Crystal. Οσο για την τιμή του, στην Ιαπωνία είναι πολύ χαμηλότερη από την αντίστοιχη του Game Boy και του Lynx, άρα ο ανταγωνισμός σκληραίνει. Και, μεταξύ μας, πολύ καλά κάνει!



Χρώματα στη ζωή μας

Τον τελευταίο καιρό η Amiga χρησιμοποιείται σε ό,τι πιο τρελό και πρωτότυπο μπορείτε να φανταστείτε. Η τελευταία εφαρμογή είναι η Amiga σαν εργαλείο χρωματισμού σε χρωματοπωλεία, για να βλέπουν οι υποψήφιοι αγοραστές ποιο χρώμα τους ταιριάζει.

Το σύστημα που κάνει αυτή τη δουλειά αποτελείται από μια A500 με ένα σκληρό δίσκο των 40 MB και όλα μαζί είναι κλεισμένα σε ένα μεγάλο κουτί, σαν αυτά που βλέπουμε στα coin-ops. Το σύστημα κατάγεται από τη Νέα Ζηλανδία, όπου οι εκεί χρήστες φαίνεται ότι φορούν το μαγικό καπέλο με τη φωλιά του Κύρου Γραβάζη.

Ομως, όλα τα καλά πράγματα διαδίδονται κάποια στιγμή (ευτυχώς), και έτσι το σύστημα εφαρμόζεται από πολλά καταστήματα στην Αμερική και τον Καναδά, ενώ αυτό τον καιρό έρχεται και στην Ευρώπη. Το όνομά του είναι ColorVision και κάποια στιγμή - ποτέ δεν ξέρετε - μπορεί να το δείτε να ξεπροβάλει σε όλα τα καλά χρωματοπωλεία. Μπορείτε έτσι να κάνετε τους έξυπνους με όλη σας την άνεση.

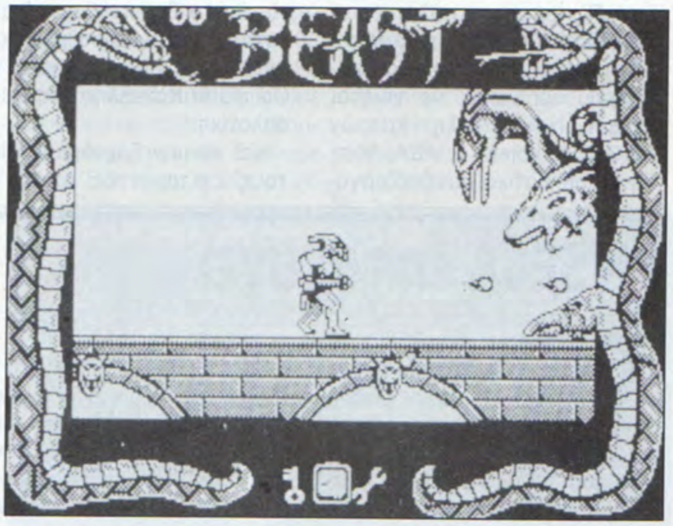


Amstrad μπορείς!!!

Αν νομίζατε ότι τα ωραία παιχνίδια ήταν προνόμιο μόνο των ST και Amiga, κάνετε λάθος. Το λέτε, γιατί δεν έχετε παίξει Shadow of the Beast σε CPC. Η Gremlin graphics κάνει εδώ και καιρό καταπληκτική δουλειά, μεταφέροντας τα περισσότερα παιχνίδια που ξέρουμε στους 16-μπιτους υπολογιστές στον CPC, με απίστευτη ποιότητα. Για το σκοπό αυτό, η εταιρία δουλεύει πια εδώ και καιρό μόνο στο mode υψηλής ανάλυσης, θυσιάζοντας τα χρώματα. Ομως, ο παίκτης ανταμείβεται βλέποντας μερικά από τα ωραιότερα και πιο καλοσχεδιασμένα sprites που υπάρχουν.

Ενα ακόμη πλεονέκτημα του mode υψηλής ανάλυσης είναι ότι μπορεί ο προγραμματιστής να χωρέσει πολύ περισσότερα γραφικά σε συμπιεσμένη μορφή, θυσιάζοντας έτσι ελάχιστες από τις αρχικές πίστες του παιχνιδιού. Αυτά για να μην ξεχνάμε ότι home υπολογιστές δεν είναι μόνο ο ST και η Amiga και χαιρόμαστε που μια εταιρία έχει ειδικευθεί σε ένα μηχάνημα και κάνει τόσο καλή δουλειά.

Εξάλλου, δεν θα πρέπει να παραλείψετε να δείτε τις πρώτες κυκλοφορίες των παιχνιδιών που έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για την κονσόλα της Amstrad, για την οποία λέγεται ότι θα έχει τέτοια διαφορά με τα CPC, τόσο, όση έχει ο CPC με τον Spectrum!



Διαγωνισμός Kick Off 2

Εκείνο το πρωινό φαινόταν από νωρίς ότι θα ήταν μοιραίο. Αρχικά δεν έβρισκα ταξί. Μετά είχε μια φοβερή κίνηση. Οταν έφτασα στα γραφεία του περιοδικού τα πράγματα χειροτέρεψαν: Ο αρχισυντάκτης ήταν ήδη εκεί.

"Πού ήσουν ;" βρυχήθηκε.

"Αα..αα.αα..άργησα να ξυπνήσω κκ..κκ..και μετά δεν έβρισκα ταξί κκ..κκ..και είχε και πολλή κίνηση στο δρόμο και ..."

"Δεν με ενδιαφέρουν όλα αυτά. Νομίζεις ότι σε πληρώνουμε για να αργείς το πρωί να ξυπνήσεις και μετά να μας λες ότι έχει κίνηση στο δρόμο; Αλλά ποιος ξέρει πού ξενύχταγες πάλι. Να τσακιστείς να ταχτοποιήσεις το γραφείο σου και να μου δώσεις τα αποτελέσματα του διαγωνισμού του Kick Off 2, αλλιώς μην περιμένεις να κάνεις Πρωτοχρονιάτικο ρεβεγιόν σπίτι σου. Και να μην σε ξαναδώ να παίζεις Kick Off με τον Βασιλάκη, γιατί θα σου κόψω τα πόδια."...

Αυτή αγαπητοί φίλοι είναι η θλιβερή ιστορία του δύστυχου συντάκτη που ανέλαβε το διαγωνισμό του Kick Off 2. Οι συμμετοχές ξεπέρασαν κάθε προσδοκία με αποτέλεσμα, τη μέρα που έληγε η προθεσμία για την υποβολή συμμετοχών, να έχουν συγκεντρωθεί 150 δισκέτες. Αν τώρα βάλετε ότι κάθε δισκέτα περιέχει τουλάχιστον δέκα φάσεις (πολλές έχουν και παραπάνω), έχουμε πάνω από 1500 φάσεις που πρέπει να δούμε και να αξιολογήσουμε προσεκτικά.

Κάτι τέτοιο ήταν αδύνατο να γίνει μέσα στους χρόνους που είχαμε στη διάθεσή μας. Προκειμένου λοιπόν να βγάλουμε αποτελέσματα στο "άρπα κόλλα" - που λένε - και να αδικήσουμε κάποιους φίλους του περιοδικού, προτιμήσαμε να αναβάλουμε την ανακοίνωση των νικητών μέχρι το Pixel Φεβρουαρίου.

Ζητάμε συγνώμη για την παράταση της αγωνίας σας, αλλά νομίζουμε ότι αξίζει τον κόπο.

Ευχόμαστε για άλλη μια φορά Καλή Τύχη.

DOS από ένα Megadrive;

Τελικά έγινε κι αυτό. Home computers, PCs, home PCs, game consoles... όλα είναι πειρασμός. Γιατί να μην υπάρχει ένα μηχάνημα που να τα έχει όλα αυτά; Κάπως έτσι σκεπτόμενη η Sega αποφάσισε να μεταπηδήσει στον κόσμο των υπολογιστών, σχεδιάζοντας την κυκλοφορία μιας σειράς από PC συμβατά! Αλλά αυτό δεν είναι όλη η είδηση.

Μην μπορώντας να ξεχάσει το παρελθόν της, η Sega θα διαθέτει πρόσθετο hardware για τα PCs της, τα οποία θα μπορούν να παίζουν παιχνίδια της Megadrive. Το πρώτο μηχάνημα που θα κάνει το ντεμπούτο του στην αγορά θα είναι το 286PC, βασισμένο στον 68000, με monitor 14 ιντσών VGA και drive 3,5', ενσωματωμένο modem και φυσικά το cartridge port της Megadrive.

Συνδυάστε το τερπνόν μετά του ωφελίμου λοιπόν, spreadsheets με games και DOS με Out Run, αν και, μεταξύ μας, από τη στιγμή που θα πιάσετε το μηχάνημα στα χέρια σας, δεν προβλέπεται να βγαίνει και πολλή δουλειά!

Γυμναστική και ψυχαγωγία

Αισθάνεστε ότι έχετε χάσει τη φόρμα σας; Πιστεύετε ότι η καθιστική ζωή σας κάνει κακό; Νιώθετε να έχετε πλαδαρέψει; Σας λείπει η άσκηση; Τώρα μπορείτε να κάνετε και τα δύο συγχρόνως. Σύντομα θα δούμε και στις δικές μας αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών το Telebike, ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει ποδηλατοδρομίες μέσα στην πόλη και στην εξοχή.

Τρέχετε και αγωνίζεστε, προσπαθώντας να κερδίσετε στους αγώνες και να στεφθείτε πρωταθλητής. Ομως, αυτό δεν έχει να κάνει με το joystick.

Το κάθισμα του παιχνιδιού είναι κανονικό κάθισμα ποδηλάτου και τα πεντάλια που βρίσκονται κάτω δεν είναι διακοσμητικά. Πρέπει να τα γυρίζετε γρήγορα για να κερδίζετε! Το παιχνίδι προβλέπεται να δημιουργήσει μια νέα γενιά πιτσιρικάδων φανατικών με τη νέα τεχνολογία, οι οποίοι θα έχουν πανίσχυρα πόδια. Περιττό βέβαια να σας πούμε ότι όσοι θέλουν να παίξουν με αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να φορούν τα αθλητικά τους.

Δεν μένει παρά ένα παιχνίδι μποξ με πραγματικά γάντια, για να έχουμε με μερικά δεκάρικα παιχνίδι και μπόντυμπίλντινγκ.

Viva Souglakos !!!

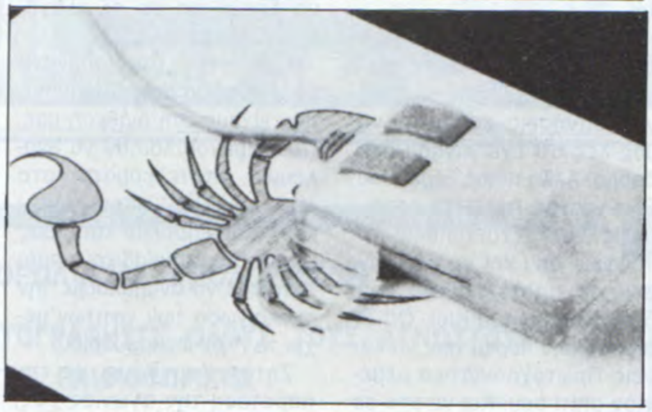


Ένας Tracey αλλιώτικος

Ο Tracey δεν είναι μόνο ο ...Dick. Είναι και κάτι άλλο, εξίσου έξυπνο, εξίσου πονηρό και εξίσου αποτελεσματικό. Πρόκειται για κάτι που, μόλις το είδαμε, αναφωνήσαμε: "Μα, επιτέλους, γιατί δεν το είχαν κάνει τόσον καιρό;"

Δεν είναι τίποτε άλλο από ένα μικρό πλαστικό σταυρό, ο οποίος στερεώνεται στο ποντίκι της Amiga ή του ST και σας επιτρέπει να "σκανάρετε" εικόνες από χαρτί, με ελεύθερο χέρι και με μεγάλη ακρίβεια, σε οποιοδήποτε πακέτο γραφικών.

Ουσιαστικά δεν είναι τίποτε άλλο από μια παραλλαγή του graphics cursor των CAD workstations και δεν κοστίζει παρά μόνο 8 λιρίτσες. Σας λύνει όμως κυριολεκτικά τα χέρια και μπορείτε να δημιουργήσετε πολλά πράγματα, ανάλογα με τη φαντασία σας βέβαια. Και ξαναρωτάμε: Μα καλά, τόσον καιρό γιατί δεν το είχε σκεφτεί κανείς;



Πες το μ' ένα byte ....

Η μουσική αγαπά τον ST και οι εταιρίες software τον υποστηρίζουν συνεχώς. Ετσι, η Microdeal ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός ακόμη upgrade του πολύ καλού Replay, το Replay VIII. Το πρόγραμμα είναι ένα θαυμάσιο εργαλείο ηχογράφησης και ψηφιοποίησης πραγματικών ήχων και αναπαραγωγής τους, με δυνατότητα επεξεργασίας και ενσωμάτωσης σε άλλα πακέτα της εταιρίας, όπως για παράδειγμα το μουσικό Quartet. Ανάμεσα στις επιλογές που έχετε στη διάθεσή σας περιλαμβάνονται και τα εξής:

- Εξελιγμένες επιλογές για sampling, αυτόματο ξεκίνημα ηχογράφησης και χρήση ψηφιακών φίλτρων.
- Δυνατότητα χρήσης MIDI πηγών για ανταλλαγή ήχων.
- Πολλά ψηφιακά εφέ όπως echo, reverb και flange.
- Τρισδιάστατη απεικόνιση των κυματομορφών.

Η εταιρία υποστηρίζει ότι το πρόγραμμα είναι συμβατό με κάθε ST που κυκλοφορεί (ST, STE, Stacy), αλλά δεν διευκρινίζει αν εκμεταλλεύεται τα "έξτρα" του STE.

Δεν παύει όμως, ακόμη κι έτσι, να είναι ένα πολύ καλό προϊόν που θα γοητεύσει όσους φυλακίζουν ήχους σε δισκέτες. Η τιμή του στην Αγγλία είναι περίπου 80 λίρες.

Robocop 2



Λοιπόν σας έχουμε ένα tip, όχι για το παιχνίδι, αλλά για την ταινία: προσέξτε πολύ καλά, μα πολύ καλά, τη σκηνή όπου ο Robo βάζει ένα virus σε έναν υπολογιστή για να ξεγελάσει τους διώκτες του. Σε λίγο οι κακοί, που θα προσπαθήσουν να τον σταματήσουν με τη βοήθεια του υπολογιστή, θα βρεθούν αντιμέτωποι με έναν ψηφιοποιημένο Robocop! Ε, λοιπόν, έχουμε πληροφορίες ότι υπεύθυνος για την ψηφιοποίηση είναι μια Amiga, το Digi Paint, το Digi View, το Pixmate, το Deluxe Paint III και το TV Text Professional! Μόνο μην το πείτε στην Amiga σας, γιατί θα αρχίσει να το παίζει ντίβα: "Δεν μπορώ να τρέξω σήμερα Kick Off, έχω γύρισμα" και τέτοια. Οχι, για να μην λέτε ότι καλά γραφικά κάνουν μόνο τα workstations!

Νέο και γρήγορο Ray Tracing

Ενα νέο πακέτο από το "αουτσάιντερ" της παγκόσμιας προγραμματιστικής σκηνής, της Φινλανδίας, εμφανίστηκε για την Amiga και κατά τα λεγόμενα φαίνεται ότι είναι το καλύτερο στην κατηγορία του.

Λέγεται Real 3D και υποστηρίζει ότι είναι το πιο γρήγορο πακέτο ray-tracing που υπάρχει γι' αυτόν τον υπολογιστή. Βασίζεται στην ίδια τεχνική που υπάρχει και στα άλλα πακέτα ray-tracing, αλλά μειώνει δραστικά το "νεκρό" χρόνο επεξεργασίας σε λίγα λεπτά και όχι σε ώρες, όπως ήταν μέχρι τώρα.

Το animation είναι επίσης εύκολο. Το Real 3D θα κυκλοφορήσει σε τρεις εκδόσεις. Η πρώτη θα είναι "επαγγελματική" και θα απαιτεί 3 Megabyte μνήμης για να τρέξει, ενώ η δεύτερη θα λέγεται Turbo και θα προσφέρει τη δυνατότητα να αξιοποιήσετε επιταχυντές και δεύτερους επεξεργαστές που πιθανώς να έχετε στο μηχάνημά σας. Οσο για την τρίτη, θα είναι μια έκδοση για αρχάριους.

Τιμές δεν ξέρουμε ακόμη, αλλά κανονικά θα έπρεπε να βρίσκεστε ήδη σε κατάσταση αναμονής. Αλλωστε τα τελευταία μηνύματα της αγοράς θέλουν φθηνότερα τα προγράμματα που απευθύνονται στους ερασιτέχνες. Ετσι η τρίτη version του Real 3D μάλλον θα είναι στα μέτρα σας.

PRISMA STAR:

Εξάπλωση και στη Βόρεια Ελλάδα

Η γνωστή εταιρία PRISMA STAR με έδρα τη Θεσσαλονίκη (Φιλίππου 9, τηλ. 287613) επεκτείνει τις δραστηριότητές της τώρα και σε άλλους νομούς της χώρας μας: Ημαθίας, Πιερίας, Πέλλης, Καβάλας και Ξάνθης, με την πρόβλεψη ότι μέσα στο 1991 θα καλύψει όλους τους νομούς της Μακεδονίας, καθώς και περιοχές της Θεσσαλίας και της Ηπείρου.

Τα καταστήματα και τα υποκαταστήματα της εταιρίας έχουν μέχρι στιγμής ως εξής:

Βέροια: Μητροπόλεως 4.

Κατερίνη: Α' Πάροδος Βότση 8.

Αριδαία: Τ. Κέννεντυ 4.

Ξάνθη: (με τίτλο ACT) Μ. Καραολή 93.

Πολύ σύντομα θα γίνουν και τα εγκαίνια του καταστήματος της Καβάλας.

Αν ζείτε σε κάποια από αυτές τις πόλεις, είστε πολύ τυχεροί, αφού μπορείτε τώρα να εξυπηρετηθείτε στο ευχάριστο περιβάλλον των καταστημάτων αυτών.

Αν πάλι βρίσκεστε σε κάποια πόλη της Μακεδονίας, λίγο υπομονή: η PRISMA STAR σας σκέφτεται. Το μόνο που έχουμε εμείς να ευχηθούμε, είναι να παραστούμε σύντομα στα εγκαίνια του πρώτου υποκαταστήματος της εταιρίας και σε κάποια πόλη του εξωτερικού. Προτίμησή μας; Το Παρίσι ας πούμε !!!

LOGICA COMPUTERS:

Νέο κατάστημα !!!

Απ' ό,τι φαίνεται έχει πέσει πυρετός νέων καταστημάτων. Η αγορά της Θεσσαλονίκης ανθεί.

Μια mini INFOSYSTEM άνοιξε λοιπόν στη Θεσσαλονίκη. Πρόκειται για το καινούριο LOGICA COMPUTERS SHOP που άνοιξε πριν από λίγες μέρες στην οδό Κοριτσάς.

Συνεπώς, οι φίλοι των υπολογιστών μπορούν από τώρα να υπολογίσουν για τις γιορτές τους το νέο αυτό κατάστημα.

Ενα χώρος 400 τετραγωνικών μέτρων, χωρισμένο σε 8 stands, με τεράστια ποικιλία τόσο στο Hardware όσο και στο Software, για όλα τα γούστα και όλες τις ανάγκες. Οι Amiga users δεν θα πρέπει να ανησυχούν, έχουν το δικό τους stand: το Amiga club. Ηταν όμως αδύνατο να μείνουν παραπονεμένοι και αυτοί που προτιμούν τους Atari ή τους Amstrad: Τεράστια ποικιλία τόσο σε προγράμματα όσο και σε hardware.

Υπάρχει ανανέωση σε τακτική βάση, με σκοπό να συμβαδίσει το κατάστημα με την αγορά του εξωτερικού. Ετσι μπορεί κανείς να βρει ακόμα και τις πιο τελευταίες κυκλοφορίες.

Είναι δύσκολο να σας περιγράψουμε αυτά που είδαμε εκεί, γι' αυτό καλύτερα να δείτε μόνοι σας ή να τηλεφωνήσετε στο 839598.

Διαφημιστικό κέντρο Θεσσαλονίκης

Ενα μήνυμα, που απευθύνεται περισσότερο στους επαγγελματίες, ίσως δεν είναι αντικείμενο αυτής της στήλης. Αλλά όταν πρόκειται για δύο φανατικούς αναγνώστες του PIXEL και φανατικούς Amiga users, που στηρίζουν μάλιστα επάνω τους την παραγωγή τηλεοπτικών και μουσικών spots (που είναι και η κύρια δραστηριότητά τους), είναι μια είδηση. Αλλωστε μην ξεχνάμε ότι η Amiga, με όλο αυτό το συρφετό από προγράμματα που κυκλοφορεί, είναι ικανή να κάνει πραγματικά θαύματα τόσο στην εικόνα, όσο και στον ήχο.

Απ' ό,τι ξέρετε κι εσείς έχουμε συνέχεια νέες κυκλοφορίες - τουλάχιστον στο εξωτερικό - καινούριων προγραμμάτων - και όχι μόνο για τον επαγγελματία, αλλά και τον ερασιτέχνη: προγράμματα δημιουργίας εικόνων, προγράμματα animation, μουσικά προγράμματα, samplers, digiters και χίλια δυο άλλα πράγματα.

Δεν συμφωνείτε; Ολα αυτά συμβαίνουν στο Διαφημιστικό Κέντρο Θεσσαλονίκης, Αριστοτέλους 16 στον 1ο όροφο. Τους ευχόμαστε καλή χρονιά και καλή τύχη, μια και βρίσκονται στο ξεκίνημά τους.

OMNI – ΒΙΒΛΙΑ

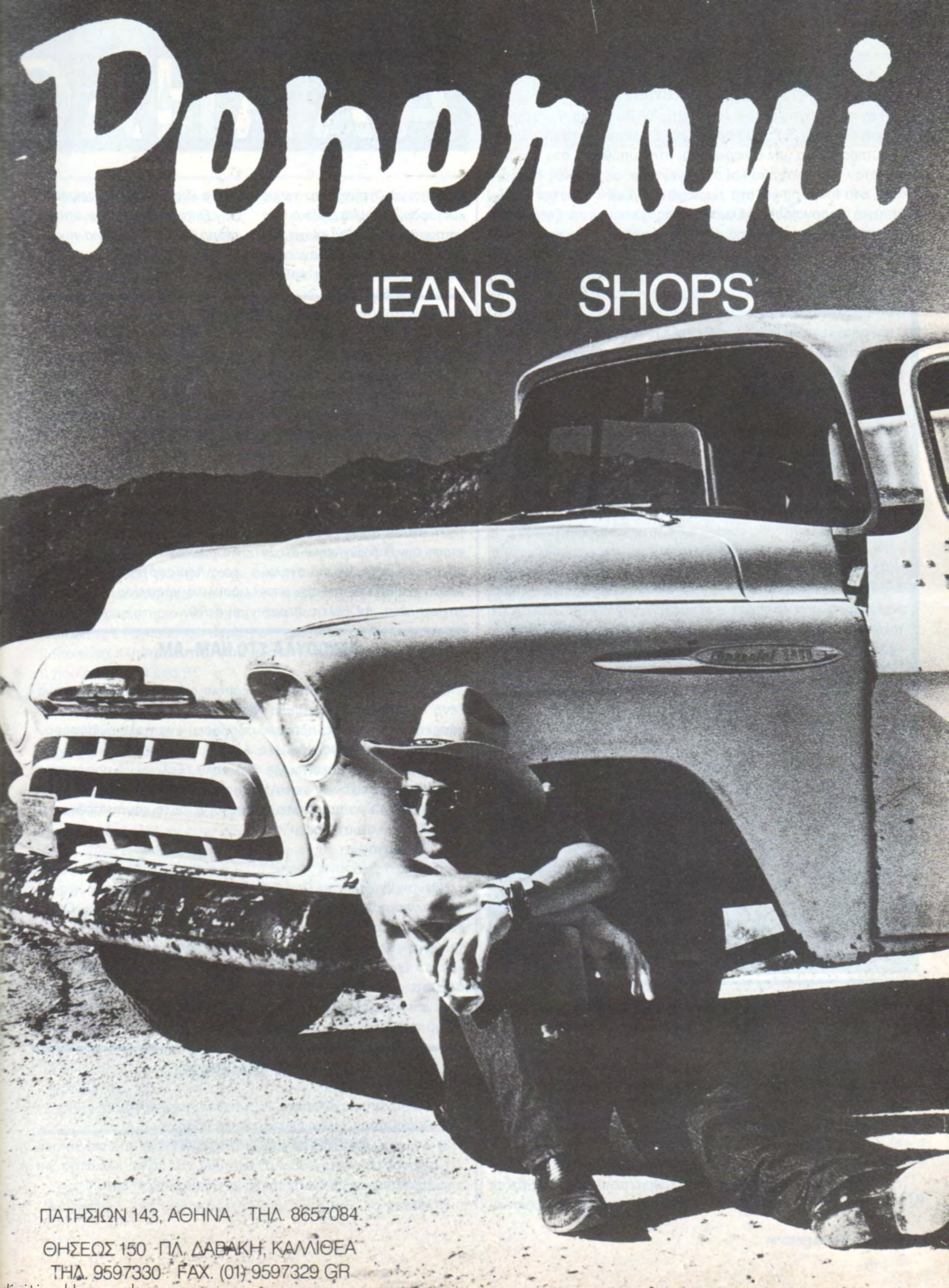
Μια καλή ιδέα για δώρο

Ενα από τα βιβλία του OMNI, που αναλαμβάνουν να δώσουν τα βασικά εφόδια σ' αυτούς που κάνουν τα πρώτα τους βήματα στο χώρο της Πληροφορικής - όπως τα "Απλά μαθήματα Computers για όλους" που φωτίζουν σκοτεινά, μέχρι τώρα, σημεία του χώρου, το "Λεξικό Ορολογίας Υπολογιστών" κ.ά.

Φυσικά, μπορείτε να τα κάνετε δώρο και στον εαυτό σας. Καλή χρόνια μ' ένα βιβλίο που σίγουρα σας ενδιαφέρει. OMNI-SHOP, Αριστοτέλους 7, 3ος όροφος, τηλ. 287610 - 284864.






Peperoni
JEANS SHOPS
ΠΑΤΗΣΙΩΝ 143, ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 8657084
ΘΗΣΕΩΣ 150 ΠΛ. ΔΑΒΑΚΗ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ. 9597330 FAX. (01) 9597329 GR

ΑΛΛΗΛΟ

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΛΗΣ

Πριν σε ρωτήσω μερικά πράγματα, θα ήθελα να παρατηρήσω ότι τα παιχνίδια που παρουσιάζεις πρέπει να τα αναλύεις βαθύτερα και να μην αφιερώνεσαι στην υπόθεση, στα γραφικά, στον ήχο κ.λπ., μα και σε κανένα tip, σε μερικές δυσκολίες, στα πλήκτρα και στο χειρισμό και γενικά όχι στην περιληπτική παρουσίαση. Αλλωστε ένας gamer αυτά ζητά από μια παρουσίαση παιχνιδιού. Επίσης στο Hi-Tech να παρουσιάζεις όλα τα προτερήματα του προϊόντος. Τέλος, θα ήθελα να επιστρέψεις τη στήλη με την Ε.Φ. Ελπίζω να εισακουστούν τα παράπονά μου και τώρα σε παρακαλώ να απαντήσεις στις Amigoαπορίες μου.

- Υπάρχει μαθηματικός συνεπεξεργαστής για την Amiga; Πρόσφατα έμαθα για ένα περιφερειακό που ανεβάζει την ταχύτητά του στα 33 MHz. Τι ξέρετε γι' αυτά;
- Μπορώ να κάνω την Amiga 500 να πλησιάσει τα πιο μεγάλα μοντέλα και, αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;
- Υπάρχει αυτήν τη στιγμή CD για Amiga 500; Θέλει παραπάνω μνήμη; Πόσο κοστίζει;
- Σε περίπτωση που φέρω έναν υπολογιστή από το εξωτερικό, θα έχω υποστήριξη στην Ελλάδα από την αντιπροσωπία;

Α. Αττάλογλου

Πόσο βαθύτερα να τα αναλύουμε, φίλε Αντώνη; Πόσες σελίδες να αφιερώσουμε για το Special Review; Ηδη η "περιληπτική παρουσίαση" καταλαμβάνει 4 1/2 σελίδες, κατά μέσον όρο. Και τι είναι το Special Review τελικά; Μια γνωριμία με ένα καλό καινούριο game. Δεν μπορούμε να βάλουμε αναλυτικά tips (γιατί tips υπάρχουν ακόμη και στις λεζάντες των φωτογραφιών) για ένα καινούριο παιχνίδι, γι' αυτό υπάρχει η στήλη Play the Game. Να μην αναφέρουμε αν τα γραφικά είναι καλά; Αν μας άρεσε ή όχι ο ήχος; Για τις δυσκολίες στα πλήκτρα και το χειρισμό, όχι μόνο αναφερόμαστε, αλλά με βάση αυτά βαθμολογούμε κιόλας. Επίτρεψέ μας όμως να σου πούμε ότι δεν μπορούμε να αναλύσουμε όλο το manual του παιχνιδιού. Για το Hi-Tech τώρα, δυστυχώς πολλές φορές δεν έχουμε περισσότερα στοιχεία για το προϊόν, μια και τα περισσότερα δεν έρχονται καν στην Ελλάδα. Για την Ε.Φ. ήταν μια φορά κι έναν καιρό ο Αυγουστίνος Τσιριμώκος. Τώρα όμως... Περιφερειακοί επεξεργαστές κυκλοφορούν στο εξωτερικό, σε διάφορους τύπους και η αλήθεια είναι ότι αυξάνουν κατά πολύ τις δυνατότητες της Amiga. Το CD της Amiga είναι το CDTV. Μόνο CD δεν υπάρχει. Για το θέμα της υποστήριξης τέλος, η απάντηση είναι αρνητική.

ΕΠΕΙΓΟΥΣΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

Αγαπητό Pixel, ζητώ να μου στείλεις το τεύχος με το TEST της Amiga 500. Σε παρακαλώ δημοσίευσε το γράμμα μου, για να ξέρω πως το πήρες. Επίσης θα ήθελα να πω ότι το περιοδικό βελτιώνεται συνεχώς.

Θ. Δραγάνης

Είσαι ευχαριστημένος τώρα; Συγγνώμη για την όποια καθυστέρηση, αλλά να ξέρεις ότι τα τηλέφωνά μας γι' αυτό είναι: μπορείς να ζητήσεις το τμήμα κυκλοφορίας του περιοδικού και να παραγγείλεις όσα τεύχη θες (και να γκρινιάξεις, αν είναι απαραίτητο) ή και να έρθεις εδώ ο ίδιος. Είμαστε έτοιμοι να σε εξυπηρετήσουμε με όποιον τρόπο θέλεις. Thanx για την τελευταία σου πρόταση! ■

ΕΔΩ ΕΙΔΙΚΟΣ

Αγαπητό Pixel, εδώ και πολύ καιρό σκέφτομαι να αγοράσω έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή για το σπίτι. Εκτός από τα παιχνίδια, τον χρειάζομαι και για επαγγελματική χρήση. Μήπως θα μπορούσες να με συμβουλεύσεις γι' αυτούς τους δυο σκοπούς; Εχω ακούσει πολλές εταιρίες να αναφέρονται, αλλά θα ήθελα και τη γνώμη ενός ειδικού σ' αυτά τα θέματα.

Γ. Λιακάκου

Το μεγάλο και δύσκολο ερώτημα, αγαπητή φίλη. Εδώ η απάντηση των "ειδικών" είναι ότι θα πρέπει να σκεφτείς πιο αναλυτικά τι χρειάζεσαι από τον υπολογιστή σου. Αν θέλεις περισσότερα παιχνίδια από δουλειά, τότε καλώς ήλθες στα home. Αν όμως θα τον χρησιμοποιήσεις περισσότερο για κάποια δουλειά γραφείου τότε, ίσως ένα PC... ■

AMIGOYΛΑ ΣΤΟ ΗΑΜ-ΑΜ...

Θα ήθελα να σε ρωτήσω για κάποια είδηση. Εμαθα από ένα ξένο περιοδικό ότι η εταιρία NewTek ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει (μπορεί να έχει ήδη κυκλοφορήσει) ένα πολύ ενδιαφέρον πρόγραμμα για τους χρήστες Amiga. Το λένε Digi, FX και - όπως διάβασα - πρόκειται για ένα πολύ εξελιγμένο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων σε HAM mode, τις οποίες επίσης συμπιέζει. Θα ήθελα να μου πείτε τι γίνεται μ' αυτό και αν πρόκειται να γράψετε κάτι σχετικά μ' αυτό.

Ξ. Κουτσάλας

Η ανακοίνωση του Digi-FX έγινε περίπου πριν από ένα χρόνο με πολλές "τυμπανοκρουσίες", αλλά έκτοτε αγνοούνται τα ίχνη του. Αυτός ήταν άλλωστε και ο λόγος που εμείς δεν γράψαμε τίποτε σχετικά. Περιμέναμε να κυκλοφορήσει πρώτα το πρόγραμμα, για να κάνουμε κάποιο review. Ομως, τίποτε. Αν πάντως θέλεις να μάθεις από "πρώτο χέρι" τι συμβαίνει με το πρόγραμμα, δεν έχεις παρά να τηλεφωνήσεις στο 0101 913 354 1146 (Ηνωμένες Πολιτείες). ■

ΓΙΑΤΡΕ, ΕΝΑ VIRUS...

1) Πώς αναπαράγεται ένα virus στον υπολογιστή;

2) Πόσοι τύποι τέτοιων virus τελικά υπάρχουν;

3) Ενας φίλος μου μου είπε ότι ένα virus δεν μπορεί να μείνει περισσότερο στον υπολογιστή μου, αν μείνει κλειστός για περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα. Είναι αλήθεια αυτό;

Π. Νικέας

1) Απλά αντιγράφοντας τον εαυτό του σε μια δισκέτα που δεν το περιέχει, φυσικά χωρίς προειδοποίηση.

2) Δεκάδες καινούριοι τύποι εμφανίζονται κάθε λίγο και λιγάκι. Ολοι τους όμως χρησιμοποιούν την ίδια τεχνική.

3) Πράγματι έτσι είναι. Αν σβήσεις τον υπολογιστή σου για περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα, τότε τα περιεχόμενα της μνήμης RAM χάνονται ολοκληρωτικά. Ετσι, το virus, που έχει "κρυφτεί" εκεί με σκοπό να αντιγράψει τον εαυτό του, χάνεται. Οπως καταλαβαίνεις, αυτός είναι και ο ασφαλέστερος τρόπος για να αποφύγεις να "διαδώσεις" το μικρόβιο από δισκέτα σε δισκέτα. ■

Ο 64 ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Ο ΠΡΩΤΟΣ

Γεγονός είναι πάντως ότι ακόμη και στις μέρες μας, πολλά παιχνίδια εξακολουθούν να είναι καλύτερα στον Commodore 64, απ' ό,τι στην Amiga, όσον αφορά το playability. Κλασικό παράδειγμα αποτελεί το Speedball. Εχω το παιχνίδι και στα δυο formats (έχω και C-64 και Amiga) και συγκρίνοντάς τα συμπέρανα ότι η έκδοση για την Amiga δεν ήταν τόσο καλή. Επίσης θα ήθελα να παρατηρήσω ότι πολλές φορές η εκλογή του ποντικιού σαν χειριστήριο για τα παιχνίδια δεν είναι και τόσο σωστή. Ο παίκτης έχει πολύ πιο ακριβή έλεγχο στο παιχνίδι, αν χρησιμοποιεί το πληκτρολόγιο, για παράδειγμα στο Football Director II που έπαιξα σε ένα PC.

Γ. Κούκης

Η γνώμη σου είναι κατ' αρχήν σεβαστή, αγαπητέ Γιώργο. Αλλωστε μας βρίσκεις εν μέρει σύμφωνους. Υπάρχουν πράγματι παιχνίδια που είναι καλύτερα στον C-64, όσο κι αν αυτό φαίνεται παράξενο. Σ' αυτό βέβαια δεν φταίει η Amiga. Απλά τυχαίνει οι προγραμματιστές που γράφουν το πρόγραμμα να γνωρίζουν καλύτερα τις δυνατότητες του 64 και να τις εκμεταλλεύονται σωστότερα. Ομως θα πρέπει να προσθέσουμε ότι υπάρχουν παιχνίδια στην Amiga που είναι "υπεράνω δυνατοτήτων" του C-64. Και δεν μιλάμε μόνο για τα γραφικά και τον ήχο, αλλά και για το gameplay.

Οσον αφορά τώρα το τι προτιμά κανείς να κρατά στα χέρια του όταν παίζει, νομίζω ότι το θέμα είναι περισσότερο υποκειμενικό: καθένας βολεύεται όπως νομίζει καλύτερα. Γεγονός είναι ότι εξαρτάται και από τον τύπο του παιχνιδιού. Το ποντίκι είναι αναμφισβήτητα το καλύτερο μέσο ελέγχου στο Virus και στο Operation Wolf, το joystick είναι ιδανικό για τα περισσότερα shoot em ups και platform games, ενώ το πληκτρολόγιο ανταποκρίνεται σε πολλά 3D, adventures και role playing games. Το πιο σωστό βέβαια είναι να δίνεται η δυνατότητα να διαλέξει ο χρήστης το τι επιθυμεί. ■

Η ΝΤΡΟΠΗ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Εκείνο που θα ήθελα να σε ρωτήσω είναι το εξής: έχω έναν Commodore 128 και πρόσφατα ένα περιοδικό το χαρακτήρισε ως το πιο αποτυχημένο μηχάνημα της Commodore. Θα ήθελα τη γνώμη σου πάνω σ' αυτό. Επίσης θα ήθελα να μου πεις ποια παιχνίδια κυκλοφορούν σε C-128 και πού μπορεί κάποιος να τα βρει.

Ν. Μέτσιος

Το πιο αποτυχημένο; Δεν νομίζω ότι ο χαρακτηρισμός ήταν σωστός. Κι αν ο C-128, δηλαδή, είναι αποτυχημένος, τότε τι να πούμε για τον Commodore Pet, τον Commodore 16 και τον Commodore Plus 4; Αυτούς δεν τους ξέρει πια ούτε η ίδια η εταιρία τους. Γεγονός είναι πάντως ότι η Commodore δεν φημιζόταν για τις ικανότητές της στο marketing, μια και όλα τα προηγούμενα μοντέλα βρήκαν γρήγορα θέση στο νεκροταφείο των υπολογιστών. Οσο για τον C-128, θα τον χαρακτήριζα περισσότερο "αδικημένο", παρά αποτυχημένο. Το μηχάνημα πρόσφερε πολλά και σημαντικά πλεονεκτήματα, αλλά δεν άντεξε το σκληρό ανταγωνισμό της Amstrad, που κυριάρχησε τότε στην ίδια κατηγορία "κυβικών". Ομως έχει μια θαυμάσια Basic, είναι το μόνο μηχάνημα με 8-μπιτο επεξεργαστή που βλέπει τα 128 Κ απευθείας και, το σπουδαιότερο, κρύβει μέσα του έναν Commodore 64, με τον οποίο είναι πλήρως συμβατός, τόσο από πλευράς προγραμμάτων, όσο και από πλευράς περιφερειακών. Δυστυχώς, η υποστήριξή του εδώ στην Ελλάδα ήταν από την αρχή ελλιπής, οπότε φοβάμαι ότι θα αρκεστείς στην τεράστια βιβλιοθήκη των προγραμμάτων του C-64. ■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ ΚΙΛΟ

Επειδή μπήκα πρόσφατα στον κόσμο των υπολογιστών, θα ήθελα να μου λύσετε μια απορία. Θα ήθελα να μάθω τι ακριβώς σημαίνει το Public Domain. Απαγορεύεται η αντιγραφή τους; Σε τι ακριβώς χρησιμεύουν και πού μπορώ να τα βρω;

Γ. Λιόκης

Ο όρος Public Domain αναφέρεται σε μια ειδική κατηγορία προγραμμάτων. Τα προγράμματα αυτά έχουν δύο βασικά χαρακτηριστικά: α) Δεν έχουν copyright, άρα μπορούν να αντιγραφούν ελεύθερα και να μοιραστούν από χρήστη σε χρήστη και β) είναι φτηνά ή δίνονται δωρεάν. Ορισμένα δεν απαιτούν παρά μια μικρή χρηματική αμοιβή για να σας τα αποστείλει ο προγραμματιστής. Πολλά από αυτά δεν είναι τίποτε άλλο από μικρά προγραμματάκια που "λύνουν τα χέρια", άλλα δεν είναι παρά demo, στα οποία ο δημιουργός τους δείχνει απλά τις προγραμματιστικές τους ικανότητες. Πολλές τέτοιες ρουτίνες ανέδειξαν μεγάλα ταλέντα, τα οποία αργότερα συναντήσαμε κάτω από τους "υπότιτλους" των προγραμμάτων. Βέβαια, δεν πρόκειται για προγράμματα επιπέδου Signum II ή Shadow of the Beast, αλλά πολλά από αυτά είναι προγράμματα επιπέδου, τα οποία απλά μπήκαν στους καταλόγους των public domain γιατί κυκλοφόρησαν νέα upgrades. Ολόκληρες βιβλιοθήκες υπάρχουν με τις public domain ρουτίνες, οι οποίες είναι ανοιχτές σε οποιονδήποτε. Πολλές από αυτές λειτουργούν μέσω τηλεφώνου, μια και τα προγραμματάκια αυτά είναι αρκετά μικρά ώστε να μεταφέρονται μέσω modem. Και μια συμβουλή: Ποτέ μην υποτιμήσεις τα προγράμματα public domain. Πολλά από αυτά κρύβουν αρετές που δεν θα τις βρεις πουθενά! ■

ΕΔΩ  Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Καινούριος χρόνος και πάλι κι όλα δείχνουν έτοιμα για μια καινούρια αρχή. Ακόμα και το Λονδίνο, που εδώ και μερικές βδομάδες ξέχασε ότι πρέπει να έχει βροχερό καιρό. Λέτε;

Μπήκε λοιπόν ο νέος χρόνος, χωρίς όμως ακόμα να μας βγούνε όλα τα στραβά και ανάποδα του περασμένου. Βέβαια, όλοι είμαστε ακόμα ζαλισμένοι από τις γιορτές και τα πανηγύρια, σε μια κατάσταση πλήρους ηρεμίας και μακαριότητας. Τα πολλά πολλά δεν μας ενδιαφέρουν ιδιαίτερα και, έτσι, παρακολουθούμε τα δρώμενα με "κατανόηση".

Αυτή είναι λοιπόν η πιο κατάλληλη εποχή για τις εταιρίες, για να μας ανακοινώσουν τα μεγαλεπήβολα σχέδιά τους για τη νέα χρονιά και για να κάνουν τους περισσότερους από μας να πιστέψουν πως βιάστηκαν στις αγορές τους φέτος. Ετσι, το κομπιουτεράκι που αγόρασαμε, κατά πάσα πιθανότητα, δεν θα κυκλοφορεί πια αυτή τη χρονιά, αφού θα αντικατασταθεί με κάτι πιο καλό και πιο μοντέρνο. Αυτός είναι όμως ο κανόνας του εμπορίου.

Πάρτε για παράδειγμα την Sega που ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μια σειρά από νέες παιχνιδο-κονσόλες που θα αντικαταστήσουν το Sega Master System και το 16-bit Sega Mega Drive.

Απ' ό,τι μαθαίνουμε, η Sega ήθελε να αντικαταστήσει το "γερασμένο" Master System εδώ και πολύ καιρό. Γι' αυτό εξάλλου και κυκλοφόρησε στην Αμερική το Master System II.

Ομως στην Ευρώπη, απ' ό,τι φαίνεται, θα κυκλοφορήσει μια τελείως διαφορετική έκδοση που θα ονομάζεται Euro Master II. Αυτή η έκδοση θα είναι εντελώς συμβατή με την υπάρχουσα και αν πιστέψουμε τον εδώ distributor της Sega, δηλαδή την Virgin Mastertronic, η Euro Master II θα κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους δύο μήνες. Πάντως, μην περιμένετε σημαντικές διαφορές. Η Virgin στην ανακοίνωσή της μιλάει μόνο για "διακοσμητικές" αλλαγές. Αρα, μπορείτε να περιμένετε ένα νέο κουτί και πολύ λίγα παραπάνω απ' αυτό.

Ομως, ενώ η Euro Master δεν θα παρουσιάζει σημαντικές διαφορές από την υπάρχουσα Master, το νέο Megadrive θα αποτελεί την απάντηση της Sega στο Famicom της Nintendo που θα κυκλοφορήσει προς τα μέσα του 1991.

Το νέο Megadrive (που φημολογείται ότι θα λέγεται Super Megadrive) θα έχει καλύτερα γραφικά και ήχο, θα παραμένει όμως συμβατό με το σημερινό Megadrive.

Το ωραίο δε είναι ότι η τιμή του θα είναι μόλις 30 λίρες (9.240 δρχ.) ακριβότερο από το παλιό Megadrive. Αυτό θα γίνει μια και το Super Megadrive θα ανακοινωθεί στις 180 λίρες (55.500 δρχ.) και η τιμή του παλιού Megadrive θα πέσει στις 150 λίρες (42.000 δρχ.).

Ενώ όμως η Sega ετοιμάζει πυρετωδώς τα νέα της μηχανήματα, ο πόλεμος των τιμών, όπως ίσως ήδη γνωρίζετε, κορυφώθηκε τις μέρες που πέρασαν.

Πρώτη και καλύτερη άρχισε η Amstrad, ρίχνοντας την τιμή χονδρικής της δικής της κονσόλας (της γνωστής GX4000) λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, ξεκινώντας έτσι ένα χείμαρρο από προσφορές της τελευταίας στιγμής στους δρόμους του Λονδίνου. Σύμφωνα με εμπορικά περιοδικά της εδώ αγοράς, η κίνηση αυτή έγινε γιατί η GX4000 δεν φαίνεται να εντυπωσίασε τους Αγγλους παιχνιδάδες και δεν φαίνεται να αποδίδει στην Amstrad αυτά που περίμενε.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ ΤΟΠ ΤΕΝ

Φαίνεται ότι τα Χριστούγεννα δεν επηρεάζουν καθόλου τους παιχνιδάδες της Αγγλίας, αλλιώς δεν εξηγείται το Top Ten του περασμένου μήνα. Οχι βέβαια ότι δεν περιμέναμε τις αλλαγές που έγιναν, αλλά να είναι οι Χελώνες πρώτες πάει πολύ. Τέλος πάντων, το Top Ten αυτού του μήνα έχει ως εξής:

1. Teenage Mutant Hero Turtles	(Mirrorsoft)
2. Golden Axe	(Virgin)
3. Robocop 2	(Ocean)
4. Lotus Turbo Challenge	(Action 16)
5. F-19 Stealth Fighter	(MicroProse)
6. Powerpack	(Beau Jolly)
7. Kick off 2	(Anco)
8. Supremacy	(Virgin)
9. M1 Tank Platoon	(MicroProse)
10. Wheels of Fire	(Domark)

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΖΕDAI (ΚΑΙ ΠΑΛΙ)

Ναι, είναι γεγονός. Η Nintendo θα συνεργαστεί με την Lucas Arts Entertainment και την JVC για να κυκλοφορήσει μια νέα σειρά από παιχνίδια που θα βασίζονται στην περίφημη τριλογία Star Wars του Lucas για την κονσόλα της. Τα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 1991 και θα διατίθενται από τη JVC. Τώρα γιατί θα πιστεύει η Nintendo ότι θα έχουν επιτυχία αυτά τα παιχνίδια τόσα χρόνια μετά το τελευταίο έργο του πολέμου των άστρων, δεν το ξέρουμε. Εκτός κι αν ετοιμάζεται κάποιο καινούριο... εργάκι! Λέτε;

ΣΤΕΙΛΤΕ ΕΥΧΕΣ ΜΕ ΤΟ MODEM ΣΑΣ

Ναι, το ξέρω ότι είναι εύκολο να κάνετε κάτι τέτοιο, αν φυσικά και ο παραλήπτης έχει modem. Αν δεν έχει όμως, τι γίνεται; Τα αγγλικά ταχυδρομεία φαίνεται ότι θα καταφέρουν να προσφέρουν τη λύση. Μέσα στο 1991 θα αρχίσει να λειτουργεί μια νέα υπηρεσία των ταχυδρομείων που θα επιτρέπει στους κατόχους modem να στέλνουν "γράμματα" μέσω τηλεφώνου στο ταχυδρομείο απ' όπου κάποιοι "καλοί" άνθρωποι θα τα τυπώνουν και θα τα στέλνουν στον παραλήπτη! Με το αζημίωτο βέβαια. Καλό ε; Ναι, αλλά γιατί να μην τα τυπώνετε μόνοι σας, να τα βάζετε σ' ένα φακελάκι και τα στέλνετε μόνοι σας; Και πιο φτηνά θα είναι και πιο καλά. Αυτό λέμε κι εμείς, αλλά τα εδώ ταχυδρομεία λένε ότι το σύστημα αυτό έχει με-

ΟΝΔΙΝΟ

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Πάντως, μη νομίζετε ότι μόνο το GX4000 ήταν άτυχο φέτος. Φαίνεται ότι, παρά την καλή ομολογουμένως μεταμφίεση του CPC από την Amstrad, η αγορά έχει πια "βαρεθεί" τα "παλιά" μηχανήματα και θέλει κάτι πιο μοντέρνο. Γι' αυτό και όλες οι μεταμφιέσεις του C64 (τα λεγόμενα GS) δεν φαίνεται να πουλάνε πια, ενώ τα Atari ST, η Amiga και οι κονσόλες σαν την Sega τα πάνε πολύ καλά.

Φυσικά, αυτό το είδε και η Atari που έσπευσε να κατεβάσει την τιμή των Lynx κατά 50 λίρες (15.500 δρχ.), καθώς και να ανακοινώσει ένα σωρό ακόμα προσφορές και ευκολίες. Τα Χριστούγεννα βλέπετε είναι μια εποχή κατά την οποία δεν πρέπει να βγαίνει χαμένος κανείς.

Βέβαια, για να είμαστε και δίκαιοι, η Atari έκανε και την καλή της πράξη - μέρες που ήτανε. Τι καλή πράξη; Επιασε κι έστειλε έξι τέντες, από αυτές που χρησιμοποιεί στις διάφορες εκθέσεις στον Περσικό Κόλπο!

Οι τέντες αυτές είναι εξοπλισμένες με τέσσερα από τα κομπιουτεράκια χειρός που κατασκευάζει η Atari, γνωστά σαν Lynx. Κύριος λόγος αυτής της "χειρονομίας" ήταν να ενισχυθεί η διασκέδαση των Αμερικανών στρατιωτών τώρα που κάθονται εκεί στην έρημο, χωρίς να παίζουν πόλεμο, και βαρυούνται οι "καημένοι".

Εξάλλου, στη σύλληψη αυτής της ιδέας βοήθησε και το γράμμα ενός στρατιώτη που τους παρακαλούσε να του στείλουν κάτι που να κάνει το παίξιμο με το Lynx πιο εύκολο στον καυτό ήλιο της ερήμου. Και η Atari έστειλε τέντες! Γιατί όχι;

Από τη μεριά της, η Commodore δεν θέλησε να μας εντυπωσιάσει αυτόν το μήνα. Απλώς επιβεβαίωσε ότι θα κυκλοφορήσει μέχρι τα τέλη Ιανουαρίου τη νέα Amiga 2000, που όμως δεν θα διαφέρει τραγικά από την υπάρχουσα. Τα νέα αυτά δεν είναι καθόλου ευχάριστα για τους φίλους της Amiga που ήλπιζαν σε μια καλύτερη και φθηνότερη A2000.

Από την άλλη, η Commodore ακόμη δείχνει να ενθουσιάζεται με την ιδέα ότι η νέα A3000 θα φέρει την επανάσταση στο χώρο του Unix και δείχνει να ξεχνάει την υπόλοιπη αγορά που (πιστεύουμε) ξέρει καλύτερα. Τέλος πάντων, μέχρι τα τέλη Ιανουαρίου αναμένουμε εδώ στην Αγγλία να κυκλοφορήσει ο "επίσημος" εστερικός σκληρός δίσκος για την Amiga 500 που τόσο περιμέναμε, από την ίδια την Commodore. Παρόλα αυτά, μη ρωτάτε τιμές, γιατί δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμα.

Ας αφήσουμε όμως τα "κλασικά" παιχνίδια και τα "νέα" των εταιριών. Η πραγματική έκπληξη αυτής της χρονιάς είναι η είδηση ότι η Apple πρόκειται να συνεργαστεί με την ...Acorn!

Ναι, πολύ σωστά διαβάσατε, η Apple και η Acorn πρόκειται να ιδρύσουν μια νέα εταιρία, που θα λέγεται Arm, και κύριο στόχο θα έχει το σχεδιασμό και την παραγωγή νέων μηχανημάτων που θα βασίζονται πάνω στην τεχνολογία RISC (Reduced Instruction Set Computers). Η Acorn, ως γνωστόν, έχει μεγάλη πείρα στο χώρο αυτό, μια και έχει κυκλοφορήσει την πολύ πετυχημένη οικογένεια Archimedes.

Τη στιγμή που γραφόντουσαν αυτές οι γραμμές, η Apple ετοιμαζόταν να αγοράσει το 30% της Arm που θα ήταν μια θυγατρική της Acorn, υπεύθυνη για την έρευνα στο χώρο του RISC.

Απ' ό,τι μαθαίνουμε δε, η επόμενη γενιά μηχανημάτων της Apple θα βασίζεται μάλλον στον επεξεργαστή ARM (Acorn RISC Machine) της Acorn, παρά στα 880000 και 88110 της Motorola, όπως φημολογείτο. Σίγουρα, αυτή η συνεργασία μπορεί να αλλάξει πολλά πράγματα στην στρατηγική και πολιτική των δύο εταιριών και κυρίως στην εκπαιδευτική αγορά της Ευρώπης. Γιατί, ας μην ξεχνάμε ότι η Apple και η Acorn είναι οι μεγάλοι αντίπαλοι στην αγγλική αγορά και, κατά προέκταση, και στην ιταλική, μια και γάλη επιτυχία στην Αμερική!

ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΑΤΑRI ΣΑΣ ... ZX81!

Ναι, είναι γεγονός! Τώρα μπορείτε να προμηθευτείτε από το Public Domain Club της γειτονιάς σας ένα νέο πακέτο που σας επιτρέπει να κάνετε το Atari σας ZX81. Το πακέτο αυτό περιέχει ένα πλήρες αντίγραφο της ROM του παλιού (και πρωτοπόρου) Sinclair και έτσι μπορεί να τρέξει οτιδήποτε έτρεχε στο ZX81. Τώρα γιατί θα θέλατε να τρέξετε τα προγραμματάκια που έτρεχαν στο παλιό Sinclair που είχε από 1 μέχρι 16 Κ μνήμης (σωστά διαβάσατε) και μόνο block graphics, αυτό είναι κάτι που υπερβαίνει τα όρια φαντασίας της στήλης. Από την άλλη, η νοσταλγία είναι πολύ κακό πράγμα. Πάντως, αν το πάρετε, δεν θα έχετε την ικανοποίηση να χάσετε τα προγράμματά σας γιατί... κούνησατε την έξτρα μνήμη ή γιατί το κασετόφωνό σας δεν τα έγραψε αρκετά καθαρά για να τα καταλάβει ο ZX. Και, φυσικά, θα λείπει η ανεπανάληπτη εκείνη εμπειρία της χρησιμοποίησης του πληκτρολογίου του παλιού Sinclair! Τελικά η ROM δεν κάνει το μηχάνημα.

ΗΡΩΕΣ Ή NINJA;

Εσείς μπορεί να τις έχετε ακούσει σαν Χελώνες Ninja, αλλά εδώ στην Αγγλία έχουμε μπλεχτεί άσχημα με τα ονόματά τους. Εννοούμε φυσικά το περιβόητο έργο που - όπως φαίνεται - έχει τρελάνει το αγγλικό "μικρό" κοινό. Η αγορά των παιχνιδιών και των παιχνιδομηχανών δεν μπόρεσε βέβαια να πάει πίσω, αλλά υπήρξε ένα μικρό πρόβλημα κάπου στον ορίζοντα. Βλέπετε στην ταινία οι χελώνες λέγονται Ninja, στην τηλεόραση όμως λέγονται... Ηρωες! Αρα, το παιχνίδι που βασίζεται στην τηλεοπτική σειρά λέγεται Χελώνες Ηρωες, ενώ το παιχνίδι που θα βασίζεται στην ταινία θα λέγεται... Χελώνες Ninja! Βέβαια, αν εσείς έχετε πολλά λεφτά για ξόδεμα, τότε μπορείτε να δοκιμάσετε και τα δύο. Πάντως, μην περιμένετε να δείτε και τίποτα το συνταρακτικό. Η έκφραση "τα ίδια και τα ίδια" είναι ο καλύτερος χαρακτηρισμός για το παιχνίδι.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

η Acorn ανήκει κατά μεγάλο μέρος στην Olivetti. Το ωραίο είναι ότι, όταν η Acorn βρισκόταν σε δύσκολη οικονομική κατάσταση, είχε προσφέρει την τεχνολογία της στην Apple, όταν εκείνη ετοιμαζόταν να κυκλοφορήσει τον αντικαταστάτη του Apple II. Βέβαια, τότε η Acorn δεν είχε ακόμη κάνει μεγάλα βήματα προς τη σχεδίαση των RISC και έτσι η Apple κυκλοφόρησε το IIGS βασισμένο στο 6502. Τώρα όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά και έχουμε να δούμε πολλά! Κατ' αρχάς, φημολογείται ότι το νέο προϊόν αυτής της συνεργασίας θα είναι ένα φορητό Mac με πολύ γρήγορα γραφικά που θα βασίζονται σ' έναν επεξεργαστή τύπου RISC.

Το μηχάνημα αυτό μπορεί και να μην είναι τελείως συμβατό με το Mac που ξέρουμε. Σε αυτή τη σκέψη μας οδηγεί το γεγονός ότι η Acorn, ενώ ανακοίνωνε αυτή τη συνεργασία, την ίδια στιγμή επιβεβαίωνε ότι έχει ήδη έτοιμο ένα φορητό μηχάνημα που βασίζεται στο νέο της επεξεργαστή ARM 3. Το νέο αυτό φορητό λέγεται ότι έχει πολύ εντυπωσιακά χαρακτηριστικά από άποψη βάρους και κατανάλωσης. Μάλιστα, μερικοί λένε ότι δεν χρειάζεται να μπαίνει καν στην πρίζα!

Ενώ περιμένουμε να δούμε τι θα βγει απ' αυτή τη συνεργασία, θα αναφέρουμε κάτι που μπορεί να σας ενδιαφέρει. Αν κατά τύχη περνάτε από το Λονδίνο τις επόμενες μέρες, ανάμεσα στα πράγματα που θα πρέπει να κοιτάξετε στα μαγαζιά είναι αναμφίβολα κι ένα AT συμβατό. Το ξέρω ότι μερικοί θα πούνε ότι είμαι αδιόρθωτος λάτρης του DOS, αλλά αυτή την εποχή τα συμβατά έχουν πέσει σε εξευτελιστικές τιμές. Για την ακρίβεια, στους κεντρικούς δρόμους του Λονδίνου (όπως η Oxford Street) μπορείτε να αγοράσετε ένα πλήρες AT με σκληρό δίσκο 20 MB, μονόχρωμη οθόνη (τύπου Hercules), επεξεργαστή 286 που τρέχει στα 10 MHz, MS DOS και όλα τα σχετικά μόνο με 499 λίρες (154.000 δρχ.). Με αυτές τις τιμές ίσως αξίζει να πληρώσετε και το φόρο εισαγωγής!

Και κάτι ενδεικτικό της δεκαετίας που διανύουμε. Στην Αμερική, και συγκεκριμένα στην Atlanta (που μας πήρε και τους Ολυμπιακούς), γίνεται αυτή την εποχή η δίκη κάποιων χακεράδων που κατά το '87 και '88 κατάφεραν να σπάσουν τα συστήματα ασφαλείας και να εισχωρήσουν σε αρκετές από τις databanks της τηλεφωνικής εταιρίας BellSouth της Αμερικής.

Το εκπληκτικό είναι ότι, κατά τη διάρκεια της δίκης, η BellSouth έλαβε μία... "προκήρυξη" από μία οργάνωση που αυτοαποκαλείται "Λεγεώνα του Ολέθρου" και σύμφωνα με την οποία μέλη της οργάνωσης θα επιφέρουν μεγάλη ζημιά στα τηλεφωνικά δίκτυα, αν καταδικαστούν οι "δικοί" τους!

Η "ζημιά" για την οποία μίλαγαν βέβαια, δεν είναι άλλη από την πρόσβαση στο κεντρικό κομπιούτερ της εταιρίας και μετά ό,τι ήθελε προκύψει. Ηλεκτρονική τρομοκρατία λοιπόν και ύστερα σου λένε ότι ο κόσμος δεν προοδεύει.

Πάντως, μην αφήνετε την πρόοδο να σας χαλάει τις εναπομείνασες γιορτινές μέρες. Η στήλη, που σε αυτό το τεύχος κλείνει τα έξι χρόνια ζωής, θα ήθελε να ευχηθεί Χρόνια Πολλά σε όσους γιορτάζουν κι ένα Ευτυχισμένο και γεμάτο επιτυχίες Νέο Ετος.


6128 plus
Αν ψάχνετε για τον καλύτερο...!
Με ■ ενσωματωμένο drive,
■ δυνατότητα να δέχεται cartridges (ως 512 KB!),
■ στερεοφωνικό ήχο,
■ υψηλής ανάλυσης γραφικά,
ο συνεχιστής του θρυλικού 6128 αποτελεί σήμερα την καλύτερη επιλογή για ψυχαγωγία και εκπαίδευση στον προγραμματισμό!
AMSTRAD
Το Παρον Και Το Μελλον Στους Υπολογιστες
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 5230 742-3-4
TELEX: 223662 POLI GR - FAX: 5228054
• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814
• ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993
και 464plus
6128 plus
Ψυχαγωγία και μάθηση!
■ Επεξεργαστής Z80 - 128 K RAM
■ 16/27 χρώματα (16/4096 χρώματα στο Cartridge)
■ 640×200 pixels ■ 16 sprites
■ QWERTY πληκτρολόγιο τύπου PC
■ Θύρα centronics (εκτυπωτού)
■ Θύρα επέκτασης ■ 2 θύρες joysticks
■ Θύρα εξωτερικού ηχείου
■ Θύρα αναλογικού joystick (τύπου PC)
■ Θύρα για light-gun
■ 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάβες stereo
■ 80×25 έγχρωμη η μονόχρωμη stereo οθόνη
■ Δώρο ένα cartridge
digitized by greekrcm.gr

PEEK & POKE

FUNNY BASIC 1

CBM

Είναι σχετικά γνωστό το γεγονός ότι η Basic του Commodore 64 μπορεί να μεταφερθεί από τη ROM στη RAM, όπου μπορεί να υποστεί οποιαδήποτε αλλαγή. Το προγραμματάκι που ακολουθεί επιδεικνύει αυτή τη δυνατότητα, κάνοντας τον Commodore να αποκρίνεται με HELLO αντί του βαρετού πια READY. Στην αρχή τοποθετεί ένα πρόγραμμα γλώσσας μηχανής στη θέση 820, το οποίο και καλεί. Αυτό κάνει τη μεταφορά του Basic-Interpreter από τη ROM στη RAM. Στη συνέχεια μετατρέπεται το κλασικό READY σε HELLO. Και, τέλος, η "νέα" Basic ενεργοποιείται με POKE 1,54.

```
100 REM * FUNNY BASIC 1 *
110 REM
120 DATA 169,0,133,254,169,160,133,255
130 DATA 162,32,160,0,177,254,145,254,200
140 DATA 208,249,230,255,202,208,244,96
150 REM
160 FOR I=0 TO 24:READ J:POKE 820+I,J:NEXT I
170 SYS 820
180 POKE 41848,ASC("H"):POKE 41849,ASC("E")
190 POKE 41850,ASC("L"):POKE 41851,ASC("L")
200 POKE 41852,ASC("O")
210 POKE 1,54
```

PEEK & POKE ON EXTRA RAM

AMSTRAD 6128

Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε δίνει τη δυνατότητα στους κατόχους του Amstrad 6128 να κάνουν peek & poke στα 64 K της extra μνήμης. Τοποθετείται σε οποιαδήποτε διεύθυνση θέλετε, αλλάζοντας στη γραμμή 10 την τιμή της ST (εκτός της περιοχής 16384-32768). Για να κάνετε poke κάποιον αριθμό (0-255) στην extra μνήμη, δώστε CALL ST, address, αριθμό όπου address η διεύθυνση της extra μνήμης (0-65535) που θα αποθηκευτεί ο αριθμός.

Για peek δώστε CALL ST, address όπου address η διεύθυνση που θέλετε να διαβάσετε. Μετά δίνοντας PEEK (&9FFF) βλέπετε την τιμή του byte.

```
1 '       PEEK & POKE ON EXTRA RAM
2 '          BY TASOS & NIKOS
3 '         (C) 1990 HITLIGHT
4 '
10 ST=&A000
20 MEMORY ST-1:T=0:FOR F=0 TO 58
30 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE ST+F,A:T=T+A::NEXT
40 IF T<>7151 THEN PRINT "ERROR IN DATA"
50 DATA FE,02,28,07,FE,01,C0,DD,2B,DD,2B,57,DD,6E,02,DD
60 DATA 66,03,7C,E6,C0,CB,17,CB,17,F6,C4,4F,06,7F,ED,49
70 DATA 7C,E6,3F,F6,40,67,7A,FE,01,28,06,DD,7E,00,77,18
80 DATA 01,7E,01,C0,7F,ED,49,32,FF,9F,C9
```



SCREEN$ ΓΙΑ UDG'S

ZX-SPECTRUM

Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε αυτό το μήνα έρχεται να καλύψει μια αδυναμία της SCREEN$ που έχει η Basic του Spectrum το ότι δηλαδή δεν υποστηρίζει γραφικούς χαρακτήρες.

Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή XXXXX με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και τρέξτε το. Κατόπιν ορίστε μια συνάρτηση με "DEF FN [(Y,X)=USR <αρχική διεύθυνση]". Η ρουτίνα καλείται με FN [(Y,X) όπου 0<=Y<=24 και 0<=X<=31, και επιστρέφει τον κωδικό του UDG χαρακτήρα που βρίσκεται στη θέση (Y,X), 0 αν ο χαρακτήρας στη θέση (Y,X) δεν ανήκει στα UDGs ή 65535 αν οι τιμές των Y και X δεν βρίσκονται στο σωστό διάστημα.

```
  1 REM    ** PEEK & POKE **
  2 REM  ** SCREEN$ FOR UDGS **
 10 CLEAR XXXXX-1
 20 LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXXXX+91
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,70,25,25,78,120,254,24,48,5,121,254,32,56,4,1,255,2
55,201,120,230,248,198,64,103,120,230,7,15,15,15,129,111,229,42,123,92,6,21,209,
197,213,229,26,174,40,4,254,255,32,22,79,6,7,20,35,26,174,169,32,12,16,247,193,1
93,193,62,165,144,79,6,0,201,225,17,8,0,25,209,193,16,214,1,0,0,201,8960
```

MEMORY TRICKS

AMIGA

Σε αντίθεση με κάποια άλλα συστήματα που φορτώνουν το λειτουργικό τους σύστημα από δισκέτα, σκληρό δίσκο κ.λπ., η Amiga διαθέτει στο χρήστη 256 K ROM γεμάτα με εκατοντάδες ρουτινών για όλες τις δουλειές. Οι περισσότερες από αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν από Basic με τη βοήθεια των bmap αρχείων που παράγονται από τα fd αρχεία της Extras δισκέτας με το πρόγραμμα Convert FD (στην ίδια δισκέτα). Δύο χρήσιμες ρουτίνες που υπάγονται στη βιβλιοθήκη Exec είναι οι AllocMem και Freemem, οι οποίες επιτρέπουν στο χρήστη να ζητήσει μνήμη από το σύστημα και να την απελευθερώσει αντίστοιχα. Το ακόλουθο πρόγραμμα δείχνει πώς γίνεται, με τη βοήθεια δύο παραδειγμάτων. Μελετήστε το...

```
'*** Memory Allocation & Deallocation ***
DECLARE FUNCTION AllocMem& LIBRARY
LIBRARY "exec.library"

CHIP& = 2^1
FAST& = 2^2
CLEA& = 2^16
LARG& = 2^17

'* Allocation of 64K Chip Ram *
MyChip& =AllocMem&(65536&,CHIP&)
PRINT "Adress1 :";MyChip&

'* Giving it back *
IF MyChip& >0 THEN
   CALL FreeMem(MyChip&,65536&)
END IF

'* Allocation of 128K clear Fast Ram *
MyFast& =AllocMem&(131072&,FAST&+CLEA&)
PRINT "Adress2 :";MyFast&

'* Giving it back *
IF MyFast& >0 THEN
   CALL FreeMem(MyFast&,131072&)
END IF
```



Για το τεύχος αυτό, κάναμε μια βόλτα στα κεντρικά καταστήματα της γιορτινής Αθήνας, για να σας παρουσιάσουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια που, παρά το μικρό τους μέγεθος, προσελκύουν στις στολισμένες βιτρίνες το αγοραστικό κοινό, χάρη κυρίως στην προσιτή τους τιμή.

HAND HELD
Οι Παιχνιδομηχανές

Τα hand held video games είναι παιχνίδια που τεχνολογικά συγγενεύουν με τα ρολόγια Quartz και τις αριθμομηχανές τσέπης και που λίγο πολύ όλοι μας έχουμε παίξει ή έχουμε δει. Στην πιο συνηθισμένη τους μορφή, έχουν το ορθογώνιο σχήμα μιας πλακέτας με μια LCD οθόνη. Δεξιά κι αριστερά είναι δύο ή τρία κουμπιά (το ένα σε σχήμα σταυρού) με τα οποία ελέγχετε το sprite σας κι ένα άλλο μικρότερο που επιλέγει επίπεδο δυσκολίας. Υπάρχει αφάνταστα μεγάλη ποικιλία σχετικά με τη θεματολογία των παιχνιδιών· αρχίζοντας από αθλητικά, παιχνίδια με αεροπλάνα και UFO, με... μαϊμουδάκια κι άλλες αστείες φιγούρες ή παιχνίδια με τους αγαπημένους σας ήρωες κόμικς, ενώ τα περισσότερα έχουν τη δυνατότητα να λειτουργούν και σαν ρολόγια-ξυπνητήρια. Η δράση ενός hand held game περιορίζεται στο ένα και μοναδικό του σκηνικό, ενώ το game play, αν και μονότονο, είναι συνήθως εθιστικό.

Σε γενικές γραμμές, τα παιχνίδια αυτά δεν έχουν βέβαια τα γραφικά και τον ήχο ενός home computer, αλλά έρχονται σε μικρό βολικό σχήμα και μέγεθος, σε προσιτή τιμή και μπορούν να σας κρατήσουν συντροφιά κάποια στιγμή που δεν είναι δυνατό να έχετε μαζί σας τον υπολογιστή ή την παιχνιδομηχανή σας. Ετσι μπορείτε να παίξετε στο κρεβάτι λίγο πριν κοιμηθείτε, σε κάποιο διάλειμμά σας, στην παρέα με τους φίλους σας ή και - γιατί όχι; - στη στάση περιμένοντας το λεωφορείο. (Αρκεί να μην ξεχαστείτε... και μετά χρειαστεί να περιμένετε μέχρι να περάσει το επόμενο!)

Αρχίζουμε την παρουσίασή μας με τα παιχνίδια της Nintendo με τις δύο οθόνες. Είναι παιχνίδια με εξαιρετικό φινίρισμα, που αποτελούνται από δύο τμήματα συνδεδεμένα το ένα με το άλλο, που κλείνουν σαν κασετίνα και που, αν δεν έγραφαν το όνομά τους απ' έξω, θα έμοιαζαν με θήκη καλλυντικών!

Κάθε τμήμα έχει από μία LCD οθόνη, στις οποίες εξελίσσεται διαδοχικά το παιχνίδι.

Green House. Χειρίζεστε έναν κηπουρό που προστατεύει τα λουλούδια του από τα έντομα, ψεκάζοντας μ' ένα φλιτ. Πρέπει κάθε φορά να υπολογίζετε ποιο λουλούδι κινδυνεύει πιο πολύ, σε ποιο δηλαδή έχει πλησιάσει περισσότερο κάποιο έντομο, για να προλάβετε να το ψεκάσετε ανεβοκατεβαίνοντας με μια σκάλα από τη μία οθόνη στην άλλη. Οταν το έντομο είναι πιο μακριά, είναι ακίνδυνο για τα λουλούδια σας, αλλά ακίνδυνο είναι και το φλιτ για το έντομο· μόλις το έντομο πλησιάσει, είναι πια θέμα αντανακλαστικών αν θα ψεκάσετε το έντομο πριν βλάψει το λουλούδι. Σχετικά απλό παιχνίδι, με "φυσιολατρικό" περιεχόμενο. Η τιμή του είναι 12.560 δρχ. (MINION).

Squish. Στη μια οθόνη βλέπετε τον Ziggy, ένα χαριτωμένο πλασματάκι που χάθηκε μέσα σ' ένα τετράγωνο λαβύρινθο. Ο λαβύρινθος δεν είναι σαν αυτόν που ξέρετε της Μινωικής εποχής· πρόκειται για ένα νοσηρό τεχνολογικό επίτευγμα, που το εσωτερικό του έχει την ιδιότητα να κινείται προς κάθε κατεύθυνση προσπαθώντας να σπρώξει τον Ziggy στις αιχμηρές πλευρές του. Στην άλλη βλέπετε τον Grumphy, ένα κακό κι απαίσιο τερατάκι που ελέγχει την κίνηση του λαβύρινθου, να δείχνει με τα χέρια του τη διεύθυνση που κινεί κάθε φορά το λαβύριθνο, για να πάρετε τα μέτρα σας μετακινώντας αντίθετα τον Ziggy. Ομως αυτό δεν είναι αρκετό, γιατί ο Ziggy συχνά "βρίσκει" σε διάφορα εμπόδια του λαβύρινθου που, αν δεν τα αποφύγετε, θα σπρώξουν τον Ziggy να πέσει στις πλευρές του λαβύρινθου και εσάς να τελειώσετε άδοξα το παιχνίδι σας. Η τιμή του παιχνιδιού είναι 12.560 δρχ. (MINION).

Safe buster. Είστε ένας αστυνόμος στην κάτω οθόνη που σας έχει ανατεθεί μια εξαιρετικά επικίνδυνη αποστολή: να προστατέψετε ένα θησαυροφυλάκιο μαζεύοντας μέσα σ' ένα δοχείο τις βόμβες που πετάει ο "κακός της υπόθεσης" από την πάνω οθόνη. Προσέξτε όμως μη σας ξεφύγει καμία και πέσει κάτω! Η έκρηξη που θα ακολουθήσει θα στείλει εσάς στον αέρα να αιωρείστε πιασμένος από ένα γάντζο και θα δώσει την ευκαιρία στον κακό να κατέβει στην κάτω οθόνη και να περιποιηθεί με την



VIDEOGAMES
Του Χεριού Σας

ησυχία του το θησαυροφυλάκιο. Καθώς το δοχείο σας χωράει μέχρι τρεις βόμβες, πρέπει κάθε τόσο να τις αδειάζετε στις θέσεις δεξιά κι αριστερά σας. Η αριστερή θέση είναι προτιμότερη, γιατί προξενεί έκρηξη που καταστρέφει τα αποθέματα από βόμβες του "κακού", αλλά στο δεύτερο επίπεδο δυσκολίας εμφανίζεται ένα καπάκι, που παραμένει συχνά κλειστό εμποδίζοντάς σας να την χρησιμοποιήσετε. Είναι ένα ενδιαφέρον παιχνίδι που έχει καλό ήχο. Αναρωτιέμαι αν άραγε κυκλοφορεί στην Αγγλία, όπου παλαιότερα είχε απαγορευθεί η διάθεση ενός παιχνιδιού στο οποίο χειριζόσασταν έναν πυροτεχνουργό που τιναζόταν στον αέρα κάθε φορά που αποτύγχανε να απενεργοποιήσει κάποια βόμβα. Το παιχνίδι θεωρήθηκε ότι προσέβαλε την έννοια της έννομης τάξης, που είχε φορτιστεί συναισθηματικά από πραγματικά ατυχήματα πυροτεχνουργών, μετά από βομβιστικές επιθέσεις του I.R.A. Εδώ πάντως, το Safe buster κυκλοφορεί και κοστίζει 13.385 δρχ. (Κόκκινος Πάνθηρ).

Mario Bros. Το παιχνίδι αυτό έχει τις δύο οθόνες, τη μία δίπλα στην άλλη (κι όχι πάνω-κάτω, όπως τα προηγούμενα). Ο Mario είναι το μικρό ανθρωπάκι που πιθανότατα έχει βοηθήσει κι εσάς να σώσετε την όμορφη κοπέλα από τον Donkey Kong (σε ένα πιο παλιό παιχνίδι της Nintendo). Τώρα μαζί με τον αδελφό του Luigi δουλεύουν σε ένα εμφιαλωτήριο φορτώνοντας κασόνια με μπουκάλια σε έναν κινούμενο ιμάντα που τ' ανεβάζει ψηλά για να φορτωθούν σ' ένα φορτηγό. Ο Mario αρχικά φορτώνει άδεια κασόνια στον ιμάντα που, με διαδοχικά περάσματα μέσα από ένα μηχάνημα, γεμίζει τα κασόνια και τα πακετάρει για να μεταφερθούν από το φορτηγό. Κάθε κασόνι, μέχρι να φτάσει στο φορτηγό, πρέπει να φορτωθεί στον ιμάντα 6 φορές εναλλάξ από τον Mario και τον Luigi που βρίσκονται στις δύο άκρες του ιμάντα και ανεβοκατεβαίνουν τα επίπεδά του, ανάλογα με το πού βρίσκεται το κάθε κασόνι. Αν δεν προλάβουν να πιάσουν κάποιο που έφτασε στο τέλος του ιμάντα, αυτό πέφτει κάτω, σπάει και ακολουθεί μια εκφραστική σκηνή, όπου ο Mario και ο Luigi απολογούνται στο αφεντικό τους που φωνάζει θυμωμένος. Αν σας πέσουν τρία κασόνια, φτάνετε στο αναπόφευκτο Game Over. Πρόκειται για ένα πλούσιο σε δράση παιχνίδι που απαιτεί συγχρονισμό και οξύτατη περιφερειακή όραση, καθώς πρέπει, έχοντας στραμμένη την προσοχή σας στον Mario στη μια οθόνη, να "πιάνετε" εγκαίρως κάποια κίνηση που πρέπει να κάνει ο Luigi στην άλλη οθόνη. Ωραία είναι και όταν δοκιμάσετε να το παίξετε με κάποιο φίλο σας, ώστε ο καθένας σας να ελέγχει έναν από τους Mario-Luigi· θα μπορέσετε άραγε να συγχρονιστείτε; Το παιχνίδι διατίθεται στις 13.385 δρχ. (Κόκκινος Πάνθηρ)

Θα συνεχίσουμε με μια σειρά παιχνιδιών της εταιρίας Casio, που ξεχωρίζουν όχι τόσο για την εξωτερική τους εμφάνιση, όσο για την αξιόπιστη συμπεριφορά τους, τη γερή κατασκευή και για μια παραξενιά που τα χαρακτηρίζει. Επιμένουν να έχουν το fire buttons δεξιά και τα κουμπιά διεύθυνσης αριστερά, αντίθετα από τα παιχνίδια των περισσότερων άλλων εταιριών που έχουν το fire button αριστερά και τα κουμπιά διεύθυνσης δεξιά ή και από τις δύο μεριές.

Cross Fighter. Ενα παιχνίδι που έχει το σχήμα και το μέγεθος αριθμομηχανής. Σκοπός σας στο παιχνίδι αυτό αρχικά είναι να προστατέψετε τα κοσμήματα των Φαραώ, ελέγχοντας μια σφίγγα που πετάει φωτιές στους αρχαιολόγους που προσπαθούν να πλησιάσουν. Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι ότι, όταν απωθήσετε τους αρχαιολόγους, αλλάζετε ρόλο, παύετε να ελέγχετε τη σφίγγα και ελέγχετε έναν αρχαιολόγο που προσπαθεί να φτάσει τα κοσμήματα αποφεύγοντας τις φωτιές της σφίγγας! Οι αρχαιολόγοι προσπαθούν να ανέβουν προς τα κοσμήματα από 3 σκάλες, ενώ η σφίγγα τους πετάει φωτιές από τα πάνω πάνω σκαλιά. Ανάμεσα στις σκάλες υπάρχει χώρος για τους αρχαιολόγους να κάνουν στο πλάι για να αποφύγουν τις φωτιές. Για να πετύχουν όμως το σκοπό τους, πρέπει να ξαναβγούν στις σκάλες, όπου και τους περιμένει η σφίγγα. Το παιχνίδι παίρνει μπαταρίες στήλες VM3"A.A μέγεθος στο πίσω μέρος, χωρίς να υπάρχει ειδικό καπάκι. Πρέπει δυστυχώς να ξεβιδώσετε το πίσω μέρος του παιχνιδιού, για να τις τοποθετήσετε. Η τιμή είναι 7.380 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Soldier Fighter. Στο παιχνίδι αυτό έχετε ν' αντιμετωπίσετε κάτι παράξενα πλάσματα που πυροβολούν με μπαζούκας. Οπως σωστά καταλάβατε, πρέπει να τα πετύχετε, πριν σας πετύχουν εκείνα. Εχετε τη δυνατότητα να πιάνετε ομήρους, οι οποίοι τοποθετούνται στις θέσεις που παίρνετε για να πυροβολήσετε. Οταν σας χτυπήσουν σε μια από αυτές τις θέσεις,





1. Green House **3. Safebuster**
2. Squish **4. Mario Bros**

γλιτώνετε μια από τις "ζωές" σας, αλλά χάνετε τους ομήρους. Ξεμπερδεύοντας μ' αυτό το level, προχωράτε στο επόμενο, όπου χειρίζεστε ένα στρατιώτη που με το σπαθί του πρέπει να πετύχει κάτι παράξενα πλάσματα που βγαίνουν από τρύπες στο έδαφος, ενώ πρέπει ν' αποφεύγετε τις βολές από μπαζούκας που έρχονται από την άκρη της οθόνης, για να σας... συναντήσουν. Είναι μάλλον μέτριο παιχνίδι που στοιχίζει 7.380 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Western Bar ή αλλιώς ο Καλός ο Κακός και ο Ασχημος. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πυροβολήσετε τ' αντικείμενα που πετάει στον αέρα ο barman,αποφεύγοντας τα τασάκια που σας εκτοξεύει το εξαγριωμένο ζευγάρι που έπαιζε χαρτιά ανάμεσα σε σας και τους στόχους σας! Οταν ολοκληρώσετε 20 επιτυχή χτυπήματα, μπαίνει στην υπόθεση ο Κακός που θέλει σώνει και καλά να μονομαχήσει με κάποιον. Ο Καλός (ε, ας πούμε ότι είστε εσείς ο Καλός) χώνεται πίσω από ένα τραπέζι για να τον αντιμετωπίσει, ενώ ο Ασχημος... - ποιος Ασχημος;- ξεμπερδέψτε πρώτα με τον Κακό και βλέπουμε! Το τραπέζι αντέχει μόνο μέχρι τρεις πυροβολισμούς, γι' αυτό καλά θα κάνετε να βγείτε έξω και να του δώσετε γρήγορα ένα καλό μάθημα. Προσέξτε όμως, γιατί κι εκείνος, όπως κι εσείς, έχει 3 "ζωές". Το παιχνίδι αρχίζει μ' ένα μουσικό κομμάτι εποχής Sallons που σταματάει με το πού θ' αρχίσετε τους πυροβολισμούς σας. Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού χωρίζεται σε τμήματα. Στο πρώτο τμήμα πυροβολείτε ποτήρια, πιάτα και μπουκάλια που, όταν τα πετυχαίνετε, δεν εξαφανίζονται απλά από την οθόνη, αλλά εικονίζονται να σπάνε, ενώ συγχρόνως ακούγεται και ανάλογος ήχος. Στο δεύτερο τμήμα κομμάτια δυναμίτη, που δεν πρέπει να πυροβολήσετε, γιατί χάνετε μια "ζωή", πετάνε στον αέρα γύρω από τους στόχους σας, ενώ στο τρίτο τμήμα πρέπει μ' ένα μπουκάλι ουίσκι να σβήνετε τη φωτιά του δυναμίτη που πετάει ο barman στα πόδια σας. Και μην ξεχνάτε τα τασάκια που σας πετάνε οι ενοχλημένοι πελάτες του bar, και που θα σας κοστίσουν κι αυτά "ζωές", αν σας πετύχουν. Στο επόμενο level, ακούτε τα σπιρούνια του Κακού που πλησιάζει, ανοίγει την κλασική πόρτα του Sallon (που τρίζει ανάλογα) και παίρνει θέση απέναντί σας, πίσω από τη γωνιά του bar. Για να τον νικήσετε, πρέπει να τον πετύχετε, όταν μένει ακάλυπτος, και τότε θ' ακούσετε ένα μουσικό κομμάτι για τη νίκη σας, ενώ ο ήρωάς σας θα εκτελεί μερικές χορευτικές φιγούρες! Ομορφο σκηνικό, ποικιλία στη δράση και αρκετά ρεαλιστικά ηχητικά εφέ (από ένα ηχείο που κλείνει σαν καπάκι πάνω από την οθόνη) συνθέτουν ένα σίγουρα προσεγμένο παιχνίδι. Η τιμή του είναι 16.400 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

OCT-REVERSI. Πρόκειται για ένα πιο "σοφιστικέ" παιχνίδι, που μοιάζει κάπως με την ελληνική τρίλιζα. Το παιχνίδι έχει πρωτοποριακό τρόπο χειρισμού: ακουμπώντας απλά το δάχτυλό σας στην οθόνη, τοποθετείτε τα πούλια σας στις θέσεις που θέλετε. Σκοπός σας είναι να σχηματίσετε μια σειρά από 8 πούλια του δικού σας χρώματος έχοντας υπόψη ότι, περικλείοντας με τα πούλια σας τα πούλια του αντιπάλου, αυτά παίρνουν το δικό σας χρώμα. Μπορείτε να παίξετε με το Computer ή - πιο καλά - "διπλό" με τους φίλους σας, που έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Κοστίζει 9.550 δρχ. (Παπαδάτος)

Προχωράμε σε μια ομάδα παιχνιδιών της εταιρίας Acclaim που έχουν πραγματικά δυνατό ήχο και ένα κουμπί για να τον απομονώνετε (όταν π.χ. δεν θέλετε να ξυπνήσετε την αδελφούλα σας που μόλις κοιμήσατε). Τα παιχνίδια αυτά έχουν τη δυνατότητα του continue mode, να συνεχίζετε δηλαδή εκεί που χάσατε, καθώς και τη δυνατότητα να κλείνουν μόνα τους, αν τα ξεχάσετε για πολλή ώρα αναμμένα. Παίρνουν μπαταρίες-στήλες VM3 A-A μέγεθος.

Πρόβλημα συναντήσαμε με την ερμητικά σφραγισμένη συσκευασία τους από ανθεκτικό διαφανές πλαστικό, που μας κοπήκαν τα δάχτυλα ν' ανοίξουμε... Δεν έβαζαν και κανένα ανοιχτήρι για κονσέρβες μαζί;! Η συσκευασία δεν ανοίγει χωρίς να την καταστρέψει κανείς. Οπότε μετά δεν έχει μέρος να φυλάξει το παιχνίδι του.

Wizards and Warriors. Είσαστε ο Κούρος, ένας πολεμιστής ιππότης, και πρέπει να νικήσετε το μάγο Malkil για να ελευθερώσετε μια πριγκίπισσα. Στο δρόμο σας πρέπει να χτυπήσετε με το σπαθί σας τις νυχτερίδες που θα σας επιτεθούν, ενώ πηδώντας πρέπει ν' αποφύγετε τις φωτιές και τις μεγάλες αράχνες και μέλισσες. Μην ξεχάσετε να μαζέψετε τα διαμάντια που συναντάτε για να πάρετε έξτρα βαθμούς, καθώς και τα μαγικά κλειδιά για ν' ανοίξετε την πόρτα του κάστρου. Ενθαρρυντικό στοιχείο το ότι έχετε στη διάθεσή σας 19 ολόκληρες ζωές για την αποστολή σας. Ενα παιχνίδι με υποβλητική ατμόσφαιρα, που κοστίζει 6.900 δρχ. (Tenco).

Combat Zone. Στο παιχνίδι αυτό, αφού στην αρχή ακούσετε την πρώτη στροφή του γαλλι-

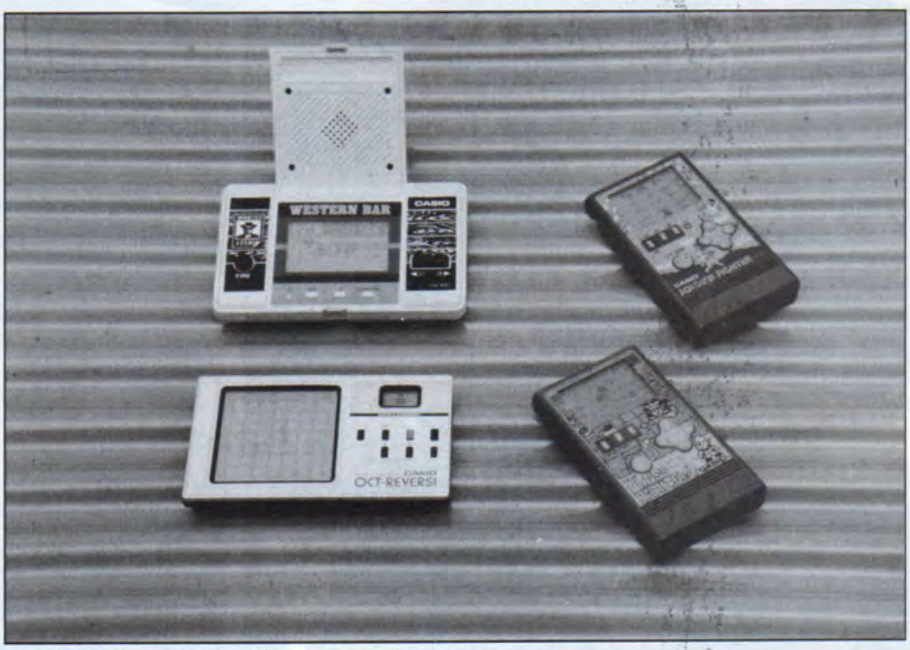
κού ύμνου, μετακινείτε ένα στόχο στην οθόνη και πατώντας το fire εξουδετερώνετε ό,τι σημαδεύετε, τανκς, ελικόπτερα και στρατιώτες. Μην πυροβολείτε στρατιώτες που σηκώνουν λευκή σημαία, γιατί χάνετε βαθμούς. Οι πυροβολισμοί των αντιπάλων σας εναντίον σας μειώνουν το μετρητή της δύναμής σας στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης. Για να ανακτήσετε τη δύναμη που χάσατε, πρέπει να πετύχετε το Power Station, όταν εμφανιστεί.

Συνοπτικά, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι δράσης με έντονα πολεμικό χαρακτήρα, που μας φέρνει στο νου το Operation Wolf για τους home-computers. Η τιμή του είναι 6.900 δρχ. (Tenco).

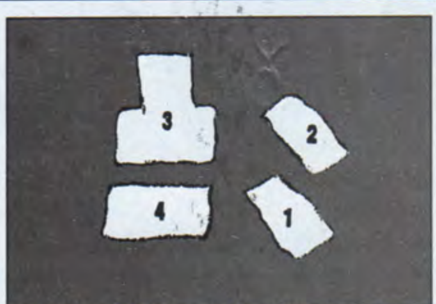
1943. Ελέγχετε ένα P-38 μαχητικό αεροσκάφος και πετάτε πάνω από τον Ειρηνικό Ωκεανό. Πρέπει να καταρρίψετε τα εχθρικά αεροπλάνα, ν' αποφύγετε τους ανεμοστρόβιλους και να βυθίσετε τα εχθρικά πλοία που συναντάτε. Μια ακόμη άποψη ενός κλασικού σεναρίου. Ξεχωρίζει η όμορφη απεικόνιση της θάλασσας στην οθόνη. Η τιμή του 1943 είναι 6.900 δρχ. (Tenco).

Wrestle Mania. Ενα παιχνίδι wrestling στα hand held games! Είστε ο Hulk Hogan ο WWF σούπερστάρ και πρέπει να ελευθερώσετε τη Miss Elizabeth (αχ, αυτές οι γυναίκες...), νικώντας διαδοχικά τον Big Boss Man, τον Andre the Giant και τον Macho man Randy Savage σε τρία επάλληλα rings. Το θέμα του παιχνιδιού (ένα ματς wrestling), για να μπορέσει να παρουσιαστεί έστω με κάποια ελάχιστη ρεαλιστικότητα, απαιτεί πολλές και σύνθετες κινήσεις που δεν είναι δυνατό να αποδοθούν με τις περιορισμένες δυνατότητες ενός hand held game. Αλλωστε, ούτε σε computer, ούτε νομίζω σε coin-op έχουμε δει κάποιο πειστικό wrestling παιχνίδι. Οπως λοιπόν περιμέναμε, το Wrestle Mania δεν είναι τίποτε το σπουδαίο. Κι αυτό το παιχνίδι θα το βρείτε στις 6.900 δρχ. (Tenco).

Ring King. Μετά το wrestling, το box! Ενα παιχνίδι που θα σας προπονήσει, για να διατηρήσετε τη φήμη του βασιλιά του ring σ' ένα μεγάλο ματς με αντίπαλο κάποιο διεκδικητή του τίτλου σας! Στο πρώτο level προπονείστε μ' έναν πυγμαχικό σάκο. Οσα περισσότερα χτυπήματα του καταφέρετε μέσα σε χρόνο που σας δίνεται, τόσο αυξάνετε το μετρητή της δύναμής σας. Αντίθετα, αν ο σάκος σας κτυπήσει στο πρόσωπο, χάνετε δύναμη. Για να μεγαλώσετε τη δύναμή σας στο δεύτερο level, πρέπει να πετύχετε ή ν' αποφύγετε να σας



κτυπήσουν κάτι μαύρες μπάλες, που κατευθύνονται εναντίον σας· αλλιώς τα χτυπήματα που θα δεχτείτε θα ελαττώσουν τη δύναμή σας. Στο τρίτο level βρίσκεστε απέναντι σ' έναν άλλο πυγμάχο, που κουνάει μπροστά σας το αριστερό του γάντι. Ομως, μη βιάζεστε, γιατί δεν ήρθε ακόμη η ώρα να του δώσετε να "καταλάβει" με τα διαδοχικά κροσέ σας. Είναι κι αυτό ένα level προπόνησης, όπου πρέπει ν' αυξήσετε κι άλλο τη δύναμή σας πετυχαίνοντας το γάντι του άλλου πυγμάχου (που δεν λέει να κάτσει ήσυχος σε μια μεριά). Κι εδώ, αν αστοχείτε, χάνετε μέρος της δύναμής σας. Η δύναμη που συγκεντρώσατε σ' αυτά τα τρία πρώτα levels σας είναι απαραίτητη, για να κρατηθείτε όρθιος στο 4ο level, στο μεγάλο ματς. Η δύναμη του αντιπάλου σας εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει (light, middle ή heavy weight). Στην περίπτωση ενός knock down, εμφανίζεται ένας κοντούλης διαιτητής που μετράει κουνώντας το χέρι του μέχρι το 20. Αν δεν σηκωθείτε μέχρι τότε πατώντας το πλήκτρο jump (δεν θα μπορέσετε, αν έχει τελειώσει η δύναμή σας), τότε έχουμε knock out. Οποιος από τους δύο αντιπάλους πετύχει knock out ή το μεγαλύτερο αριθμό στα σημεία (γράφονται στο μέσον, ψηλά στην οθόνη) είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας έχουμε επαναληπτικό ματς, κι όταν συμπληρώσετε 3 νίκες σε 3 ματς (πριν από το καθένα επαναλαμβάνεται η διαδικασία των πρώτων levels) αναβοσβήνει το έπαθλό σας στην οθόνη κι εσείς μπορείτε να θεωρείτε τον εαυτό σας βασιλιά του ring. Οπως θα διαπιστώ-



1. Cross Fighter **2. Soldier Fighter** **3. Western Bar** **4. OCT-REVERSI**

σατε, είναι ένα πολυσύνθετο παιχνίδι, που όμως θα σας αποθαρρύνει με τη δυσκολία του. Στα levels προπόνησης είναι πολύ δύσκολο όχι μόνο ν' ανεβάσει κανείς τη δύναμή του, αλλά και να διατηρήσει αυτή που του δίνει το παιχνίδι από την αρχή. Οσες φορές προσπάθησα, έφτανα στο 4ο level με 0 στο μετρητή δύναμης, οπότε κι έχανα με knock out με το πρώτο χτύπημα του αντιπάλου. Ισως εσείς τα πάτε καλύτερα. Το Ring King στοιχίζει 6.900 δρχ. (Temco)

Knight Rider. Η σειρά των Acclaim παιχνιδιών ολοκληρώνεται μ' ένα παιχνίδι που σας βάζει στη θέση του οδηγού του Kitt, του Ιππότη της ασφάλτου. Οδηγείτε σε μια λεωφόρο με σκοπό να περάσετε από πέντε πόλεις, εξαρθρώνοντας ένα διεθνές δίκτυο κακοποιών. Στη διάθεσή σας έχετε κουμπιά για γκάζι, φρένο, δεξιά-αριστερή κατεύθυνση κι ένα ακόμη κουμπί με το οποίο εκτοξεύετε ρουκέτες. Μην αναρωτηθείτε τι τις θέλετε τις ρουκέτες...

OMNI SHOP

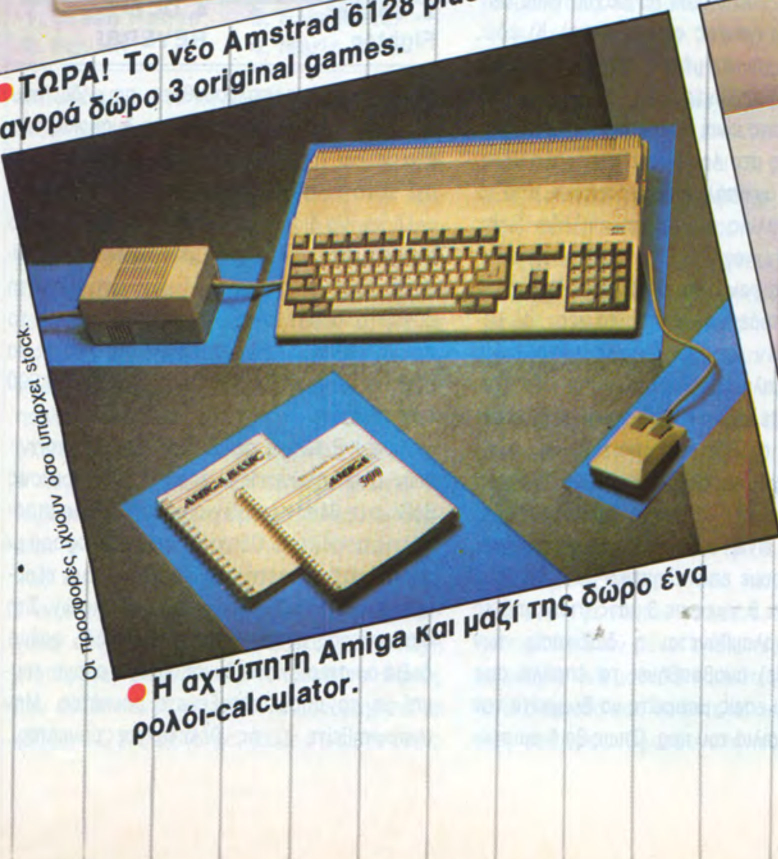
The Game Machine



● ΤΩΡΑ! Το νέο Amstrad 6128 plus και με κάθε αγορά δώρο 3 original games.



● Τα καλύτερα περιφερειακά στις καλύτερες τιμές.



● Η αχτύπητη Amiga και μαζί της δώρο ένα ρολόι-calculator.



● Τα top computer games για τους top users.

Οι προσφορές ισχύουν όσο υπάρχει stock.



● Τεχνοψυχαγωγία και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



● Ελληνικά και ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.



● OMNI SHOPS και διαστημική εποχή.



● Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.

EUROPEAN
ENTERPRISES S.A.
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9217428, FAX: 92 6847
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 284663

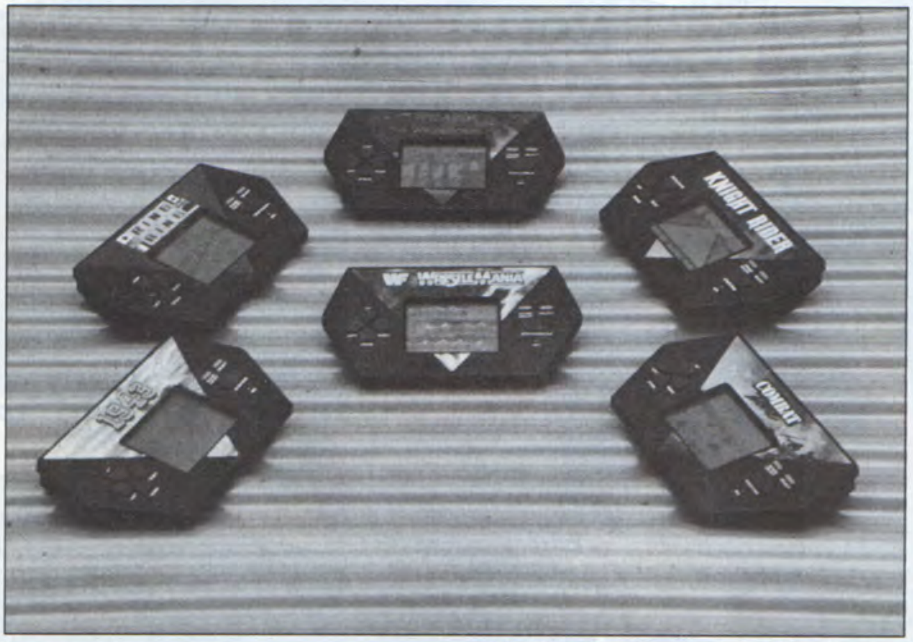
ΤΑ OMNI shops είναι "Franchised business"
Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428 κ. Αιδίνη Γιάννη.

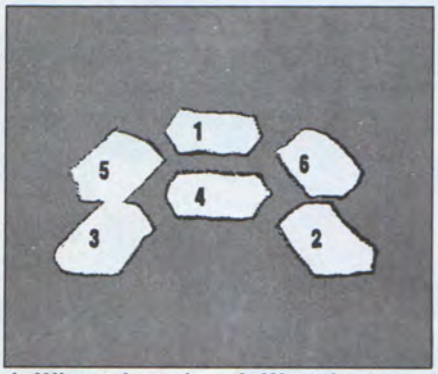
OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ
ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17
(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)
ΤΗΛ. (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ
ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA)
ΤΗΛ. (081) 242 503





1. Wizzards and Warriors
2. Combat Zone
3. 1943
4. Wrestle Mania
5. Ring King
6. Knight Rider

Απλά για να "καθαρίζετε" το δρόμο απ' τα πιο αργά αυτοκίνητα που μπαίνουν μπροστά σας (!) και για να εξουδετερώσετε τα αεροπλάνα και τα ελικόπτερα που θα σας επιτεθούν στη διαδρομή! Οσο για τα αυτοκίνητα, δεν είναι τόσο αθώα όσο φαίνονται, καθώς, αν τα πλησιάσετε αρκετά, σας πετάνε κι αυτά ρουκέτες στερώντας σας "ζωές" από τις 4 που έχετε στο παιχνίδι. Αραιά και πού, εμφανίζεται το Knight Rider Foundation trailer truck, το φορτηγό με τους συνεργάτες του Michael Knight, πρόθυμους να σας βοηθήσουν· το πώς σας αφήνουμε να τ' ανακαλύψετε μόνοι σας! Η αίσθηση της ταχύτητας του Kitt δίνεται με την κίνηση των διαχωριστικών γραμμών της λεωφόρου και είναι ικανοποιητική, ενώ η επιτάχυνση και το φρενάρισμα είναι κι αυτά ομαλά. Στο βάθος βλέπουμε κάτι βουνά να μεγαλώνουν σταδιακά, καθώς πλησιάζουμε σε κάποια πόλη που εμφανίζεται στο τέλος του ορίζοντα σαν μια παρέα από ουρανοξύστες. Στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης είναι ένας χάρτης που δείχνει το σύνολο της διαδρομής σας. Με το πού φτάνετε σε κάποια πόλη, μαρκάρετε πάνω στο χάρτη τη διαδρομή που μόλις διανύσατε. Κάτω αριστερά είναι ένας δείκτης που δείχνει τις ζημιές που έχει υποστεί ο Kitt, ενώ κάτω αριστερά σ' έναν άλλο δείκτη βλέπετε πόση απόσταση σας μένει μέχρι την επόμενη πόλη. Τέλος, στο πάνω αριστερό μέρος, εμφανίζεται το πρόσωπο ενός ανθρώπου που σας ενημερώνει ότι τελειώνει ο χρόνος μέσα στον οποίο πρέπει να φτάσετε στην επόμενη πόλη, ενώ συγχρόνως ακούγεται κι ένας προειδοποιητικός ήχος. Συνοπτικά, είναι ένα καλό παιχνίδι που προσφέρει αρκετά για την κατηγορία του και την τιμή του. Κοστίζει 6.900 δρχ. (Tenco).

Θα περάσουμε τώρα σε μια ομάδα παιχνιδιών που είναι λίγο μεγαλύτερη σε μέγεθος και που καταχρηστικά ονομάζονται hand held games, μια και παίζονται πιο καλά ακουμπισμένα σε σταθερή επιφάνεια, παρά κρατώντας τα στα χέρια.

Cave-man. Είναι ένα παιχνίδι με μαύρη οθόνη σχεδόν κάθετη στα πλήκτρα χειρισμού, που απεικονίζει έντονα τρία χρώματα, πράσινο, γαλάζιο και κόκκινο. Ελέγχετε ένα μικρό άνθρωπο των σπηλαίων που μαζεύει τ' αβγά ενός μεγάλου δράκου. Ο δράκος όμως κάθε άλλο παρά πρόθυμος είναι να του τα δώσει, καθώς ξεφυσάει φωτιές με το πού πλησιάζει να τα πάρει. Εσείς πετώντας το πέτρινο τσεκούρι σας στο κεφάλι του δράκου, τον κρατάτε για λίγο ζαλισμένο, προκειμένου να προλάβει ο Cave-man να πάρει τ' αβγά. Σημειωτέον ότι, αν ένα αβγό παραμείνει για ώρα κάτω απ' το δράκο, ξεπετιέται ένα χαριτωμένο δεινοσαυράκι! Οταν γεμίσετε τη σπηλιά σας με αβγά, περνάτε στο επόμενο level, όπου έχετε ν' αντιμετωπίσετε κι έναν πτεροδάκτυλο (=φτερωτός δεινόσαυρος), ο οποίος με το πού απομακρύνεστε απ' τη σπηλιά, για να πάρετε αβγά από το δράκο, βουτάει ένα απ' τα δικά σας και φεύγει. Στο τρίτο level ή στην τρίτη "πίστα" - για να χρησιμοποιήσουμε μια πιο... ουφάδικη έκφραση - ενεργοποιείται το ηφαίστειο πίσω απ' το δράκο και, για να πλησιάσετε, πρέπει ν' αποφύγετε τη λάβα που πέφτει τριγύρω. Ευχάριστο παιχνίδι με ανεκτό βαθμό δυσκολίας, ώστε να μην απογοητευτεί ο παίκτης, αλλά να έχει ενδιαφέρον να παίξει. Παίρνει 4 μπαταρίες SUM-2 c size, που μπαίνουν στο κάτω μέρος του παιχνιδιού, ενώ το καπάκι του χώρου ανοίγει χωρίς ν' αποσπάται απ' το παιχνίδι, για να μη χαθεί ποτέ. Η τιμή του Cave-man είναι 16.280 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Football. Και τώρα ήρθε η ώρα να φορέσουμε τα σορτσάκια μας, ήρθε η ώρα να παίξουμε ποδόσφαιρο. Κάθε γκρουπ έχει δύο ομάδες, ενώ δεν υπάρχει τερματοφύλακας, έχουμε φάουλ, πέναλτι, αλλά δεν έχουμε πλάγιο άουτ. Το παιχνίδι είναι λίγο δύσκολο στο χειρισμό, καθώς έχει 10 κουμπιά που πρέπει να χειριστείτε, για να συνδυαστούν σωστά οι παίκτες σας (4 για τη διεύθυνση κάθε παίκτη, 1 για κοντινό και 1 για μακρινό σουτ) και το αποτέλεσμα δεν είναι και τίποτα το φοβερό. Οι παίκτες είναι αργοί και η εικόνα που βλέπετε στην οθόνη σας παραείναι "λιτή". Ομως, ένα ποδοσφαιράκι είναι πάντα ένα ποδοσφαιράκι, κι απ' τη στιγμή που μπαίνει η μπάλα γκολ, όλα τ' άλλα είναι απλώς... οδοντόκρεμες! Αλλωστε, μην κοιτάτε τώρα που καλομάθαμε στο Kick off. Πιο παλιά τα ποδοσφαιράκια, ακόμη και στους home computers, δεν ήταν πολύ καλύτερα απ' το Football... για το gameplay μιλάω (γιατί γραφικά είχαν βέβαια καλύτερα). Το Football τιμάται 11.750 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Galaxy invader 1000. Ενα παιχνίδι-μετάλλαξη της κολλητικής ασθένειας που έπληξε τη νεολαία πριν από 10 περίπου χρόνια και ονομαζόταν "Space Invaders". Το Galaxy Invader στηρίζεται στην αρχή του κλασικού coin op: ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο χαμηλά στην οθόνη και χτυπάτε τους εισβολείς που προσπα-

θούν να σας πλησιάσουν, ενώ κάθε τόσο ένα μεγαλύτερο εχθρικό σκάφος εμφανίζεται ψηλά στην οθόνη. Εχουμε δυο χρώματα, γαλάζιο για το σκάφος σας και τους invaders, κόκκινο για το μεγαλύτερο εχθρικό σκάφος (το "σβίγκουλα", αν θυμάστε), τις βολές και τις εκρήξεις. Το παιχνίδι είναι πιο γρήγορο από τ' άλλα hand held games με παρόμοιο θέμα (που θα δούμε αμέσως πιο κάτω) και, παρά τα χρόνια που κουβαλάει στην πλάτη του, παραμένει πολύ εθιστικό. Η τιμή του είναι 13.900 δρχ. (MINION).

Και περνάμε τώρα στα shoot 'em ups, μια κατηγορία hand held games με πολλούς funs.

Earth Defender. Χειρίζεστε ένα ερπυστριοφόρο όχημα που πυροβολεί διαστημόπλοια, που με τη σειρά τους σας πετάνε πυραύλους. Μόλις πετύχετε κάποιο απ' αυτά, το κάνετε - που λέμε - "σκόνη", καθώς συντρίβεται σε πολλά μικρά κομμάτια. Ικανοποιητικό για την τιμή του που είναι 2.850 δρχ. (Παπαδάτος)

Electronic game(!) Κάτω απ' αυτή την εμπνευσμένη ονομασία, βρίσκεται ένα μικρό hand held game με "ομορφούλικο" σχέδιο. Χειρίζεστε ένα διαστημόπλοιο στο κέντρο της οθόνης και χτυπάτε διαστημόπλοια που σας έρχονται από κάθε κατεύθυνση. Κοστίζει 2.400 δρχ. (Παπαδάτος).

LCD Shooting game. Χειρίζεστε ένα αντιαεροπορικό πυροβόλο σ' ένα εξωτικό περιβάλλον με φοίνικες και χτυπάτε βομβαρδιστικά αεροπλάνα που σας ρίχνουν - τι άλλο;- ... βόμβες! Παιχνίδι που διακρίνεται περισσότερο για την εξεζητημένη - υπερβολική εμφάνισή του, παρά για τις δυνατότητές του. Η τιμή του είναι 3.900 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

The beam War. Πρόκειται για τη ναυαρχίδα της κατηγορίας, ένα παιχνίδι που σας δίνει τη δυνατότητα πετυχαίνοντας το εχθρικό mothership να συμπληρώσετε δύο φορές το διαστημόπλοιό σας με κάποια εξαρτήματα-προσθήκες που δημιουργούν ένα είδος υπερόπλοιου (κάτι σαν τη "συγκόλληση"). Κάθε φορά ανάλογα με το στάδιο "εξέλιξης", όπου βρίσκεται το σκάφος σας, ανάλογη είναι και η αποτελεσματικότητα των όπλων σας (alpha, betta, gammalaser), όπως και ο ήχος τους που, όταν φτάσετε το διαστημόπλοιό σας στην τελική του μορφή, είναι πράγματι επιβλητικός. Καλό παιχνίδι, αλλά η τιμή του είναι μάλλον "απαγορευτική", 16.400 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Για τη συνέχεια, έχουμε μια σειρά παιχνιδιών που μας έρχονται με τον ομώνυμο τίτλο hand held games με διάφορα θέματα και σε χαμηλή τιμή.

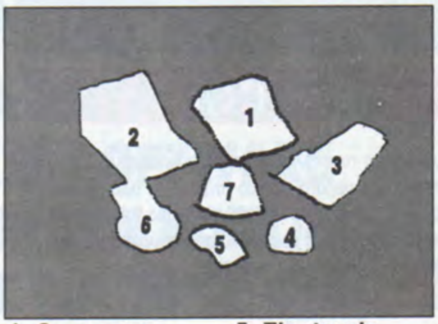


Ballon. Διασχίζετε ένα φαράγγι πάνω σ' ένα αερόστατο, παίρνοντας τα παιδιά που σας περιμένουν στην άκρη του γκρεμού. Πρέπει να αποφεύγετε τα σμήνη των αετών που πετούν μπροστά σας.

Submarine. Ελέγχετε ένα υποβρύχιο μέσα σε μια όμορφη εικόνα θαλάσσιου βυθού και προσπαθείτε να συλλέξετε τους δύτες που πέφτουν στη θάλασσα από ένα ελικόπτερο. Να θυμάστε ότι πρέπει σε τακτά χρονικά διαστήματα να ανεφοδιάζεστε με καύσιμα από το σταθμό που εμφανίζεται στη δεξιά άκρη της οθόνης.

Monkey. Μια χελώνα κολυμπάει απ' τη μια όχθη ενός ποταμού στην άλλη, προσπαθώντας να περάσει απέναντι δύο άτακτα πιθηκάκια που κάνουν τούμπες στην πλάτη της. Προσέξτε μην πέσουν τα πιθηκάκια στο νερό και περάστε τα στην απέναντι όχθη, πράγμα που δεν είναι εύκολο, γιατί πηδάνε απ' τη μια μεριά στην άλλη πέφτοντας σε διαφορετικό σημείο το καθένα. Ενα ευχάριστο παιχνίδι. Lifeboat. Οδηγείτε μια εξωλέμβιο σ' έναν αγώνα όπου, εκτός απ' το ν' αποφύγετε τις άλλες βάρκες, πρέπει να σώζετε και τους ναυαγούς στις σχεδίες.

Wild Horse. Χειρίζεστε έναν Ινδιάνο που κρατώντας ένα λάσο προσπαθεί να πιάσει τα άλογα που ξεφεύγουν από μία άμαξα. Witch. Η μάγισσα Φούρκα με τη σκούπα της προσπαθεί να διώξει κουκουβάγιες και τα έντομα που κατεβαίνουν από τα δέντρα. Μην ξεχνάτε όμως ν' ανακατεύετε πού και πού και το καζάνι στην άκρη της οθόνης, για να μην κολλήσει το μαγικό φίλτρο!



1. Cave-man
2. Football
3. Galaxy invader 1000
4. Earth Defender
5. Electronic game
6. LCD Shooting game
7. The beamWar

High Way. Οδηγείτε ένα ταξί και προσπαθείτε να παίρνετε όσο το δυνατόν περισσότερους επιβάτες (κάτι μου θυμίζει αυτό...) και από τις δύο πλευρές ενός δρόμου με τρεις λωρίδες κυκλοφορίας, αποφεύγοντας τα άλλα αυτοκίνητα!

Car Racing. Προσπεράστε τα αντίπαλα αυτοκίνητα, προσέχοντας μην τρακάρετε, και μαζέψτε τις σημαίες απ' την αριστερή πλευρά του δρόμου.

ICE-HOCKEY, TENNIS, SOCCER. Στα αθλητικά της σειράς βρίσκεστε στη μια άκρη του γηπέδου και προσπαθείτε ν' απομακρύνετε τις μπαλιές που έρχονται προς το μέρος σας, προσέχοντας μη χάσετε καμία. Τα παιχνίδια αυτά τα βρίσκουμε σε δύο τύπους: σαν διαστη-

PIXEL High•Tech Boutique



ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ

Για σας και για τους άλλους. Πιστή απομίμηση του αυθεντικού, δεν πειράζει ωστόσο κανέναν. Αν όμως φοράτε την ειδική ζώνη, τότε μια καλή σκόπευση από τον αντίπαλο και το χτύπημα θα είναι μοιραίο. Το σετ περιλαμβάνει ζώνη, βομβητή, το όπλο και τον... σιγαστήρα.



Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ

Πατήστε το play στο κασετόφωνο και δώστε του το ρυθμό. Είναι η ώρα του να ζωντανέψει. Χορεύει μέχρι τελευταίας... μπαταρίας. Τρέμε Μπαρίσνικωφ!



VOICE CHANGER

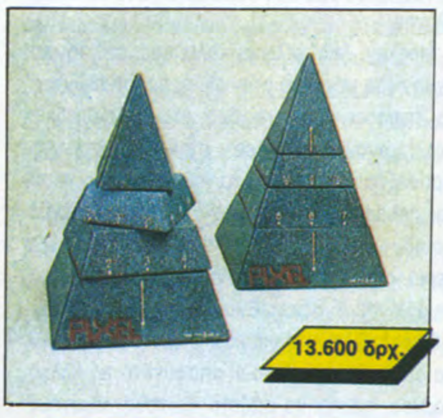
Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



Pixel Super College

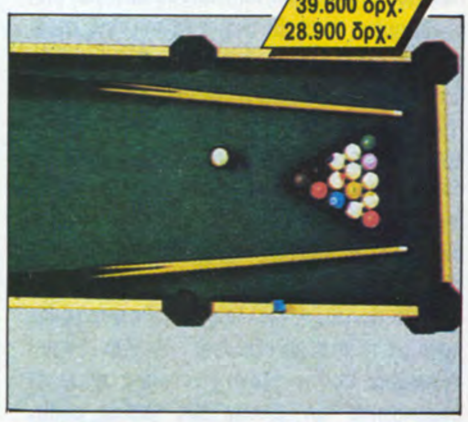
Σινιέ και Pixel!!

Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.



Pixelοπυραμίδα ρολόι

Η γοητεία των πυραμίδων της Αιγύπτου! Μερικούς αιώνες μπροστά από τα ηλιακά ρολόγια... Η Pixelοπυραμίδα ρολόι μετράει το χρόνο ηλεκτρονικά για τους νοσταλγούς της εποχής του Τουταγχαμών.



Pixelομπιλιάρδο

Το "χρώμα του χρήματος" ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ενα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια τώρα σε ειδική "μίνι" έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelscope

Αναχώρηση από τη Γη.
Ενα τηλεσκόπιο που σας βάζει σε τροχιά για ένα συναρπαστικό ταξίδι στο διάστημα.
Μπορείτε ακόμα να ψάξετε για το τυχερό σας άστρο και να δείτε το χαμόγελο του φεγγαράνθρωπου. Πιο επιστημονικά... παρατηρήστε τα ουράνια φαινόμενα ως άλλοι Γαλιλαίοι.



ΤΙ; ΠΩΣ; ΠΟΣΟ;

Και το δείχνει και το φωνάζει. Είναι το ηλεκτρονικό calculator με φωνή. Κάνει τους λογαριασμούς του και μετά ξεφωνίζει το αποτέλεσμα για να το ακούσει όλος ο κόσμος. Ετσι, δεν μπορείτε να λέτε ότι η οθόνη του δείχνει λάθος αποτέλεσμα.
Προσέξτε το όταν κάνετε τους λογαριασμούς των εξόδων σας, είναι ικανό να πει το αποτέλεσμα σε όλο τον κόσμο!

ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΚΑΙ ΟΙ ΓΙΟΡΤΕΣ ΠΕΡΑΣΑΝ, ΑΛΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE ΠΑΡΑΜΕΝΟΥΝ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ. ΠΡΩΤΟΤΥΠΕΣ ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ HIGH TECHNOLOGY.

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ		4.300	
Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ		2.650	
VOICE CHANGER		7.600	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ. ΜΠΛΕ. ΠΡΑΣΙΝΟ. ΓΚΡΙ. Μ☐L☐ Μ☐L☐ Μ☐L☐ Μ☐L☐		3.500	
Pixelοπυραμίδα ρολόι		13.600	
Pixelομπιλιάρδα Junior (100x53x14 cm)		28.900	
Pixelομπιλιάρδα Senior (127x68x14 cm)		39.600	
Pixelομπιλιάρδα Senior (127x68x75,5 cm)		55.500	
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ		4.350	
Pixelscope		4.850	
ΤΙ; ΠΩΣ; ΠΟΣΟ;		8.200	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ. ______

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

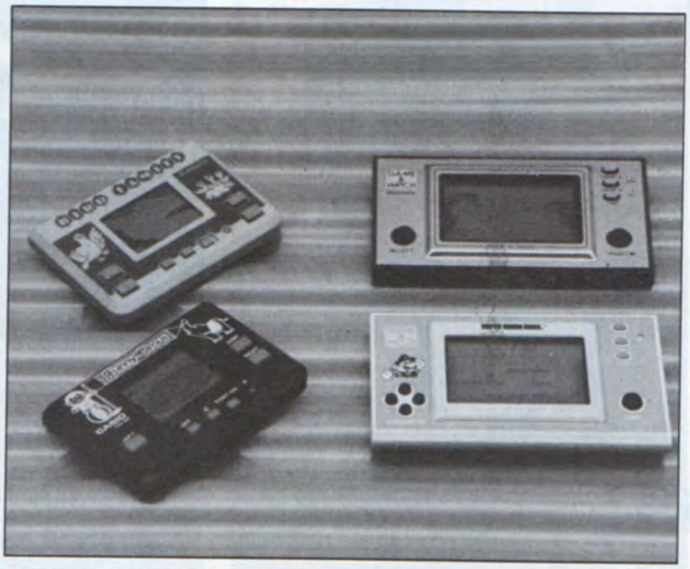
***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.**

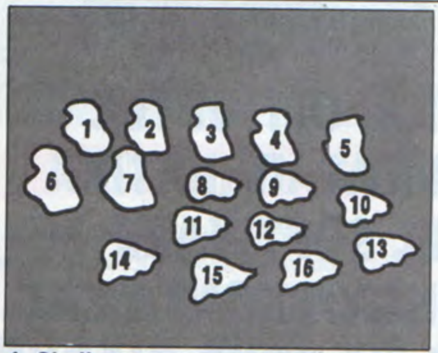
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.







1. Challenge
2. Ice Hockey
3. River crossing
4. Car Racing
5. AM, Football
6. Soccer
7. Tennis
8. Wild horse
9. Life boat
10. Monkey
11. Witch
12 High Way
13. Ballon
14. TENNIS
15. Submarine
16. Baseball

μόπλοια στις 2.300 δρχ. και σαν PC μινιατούρες στις 2.700 δρχ. (Παναγιωτόπουλος).

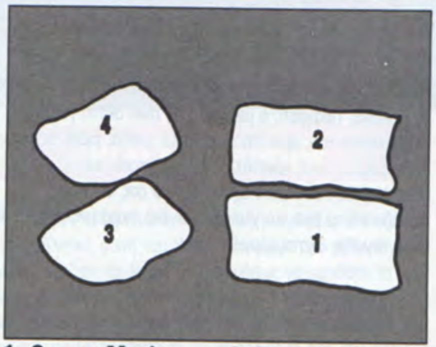
Θα τελειώσουμε το άρθρο με παιχνίδια που έρχονται στην πιο κλασική μορφή των hand held games, σε ορθογώνιο σχήμα και με τα κουμπιά δεξιά κι αριστερά της οθόνης.

Super Mario Bros, από την Nintendo. Στο παιχνίδι αυτό σκοπός σας είναι να ελευθερώσετε τη φυλακισμένη πριγκίπισσα της ειρηνικής φυλής του μανιταρόκοσμου (δεν φταίω εγώ - έτσι λέει το manual!), περνώντας μέσα από πλήθος περιπετειών. Η οθόνη σκρολάρει από τα δεξιά προς τ' αριστερά, ενώ εσείς τρέχετε προς την αντίθετη κατεύθυνση, διαδοχικά προσπαθώντας να μην πέσετε στη θάλασσα, πηδώντας εμπόδια, ανεβοκατεβαίνοντας δοκάρια, αποφεύγοντας φωτιές, κολυμπώντας ανάμεσα σε άλλα εμπόδια, ώσπου να φτάσετε στο τέλος στην πριγκίπισσα. Στη διαδρομή θα σας επιτεθούν ο bullet bil (μια "νευρική" οβίδα) και ο La Kitu που θα σας πετάει τσεκούρια από ένα σύννεφο, ενώ "τρώγοντας" τα μανιτάρια που βρίσκετε στο δρόμο σας, αποκτάτε extra "ζωή". Συναντώντας τον Starman γίνεστε για λίγο άτρωτος. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που είδαμε, και θα αργήσετε να το βαρεθείτε. Η δυνατότητα του scrolling και οι πολλές μορφές νέων εμποδίων που θα συναντάτε θα κρατήσουν ψηλά το ενδιαφέρον σας για καιρό. Η τιμή του είναι 10.265 δρχ. (Κόκκινος Πάνθηρ).

Parachute. Είναι ένα ακόμη παιχνίδι της Nintendo, στο οποίο μαζεύετε σε μια βάρκα τους αλεξιπτωτιστές που πέφτουν από ένα ελικόπτερο. Προσοχή όμως, γιατί ένας μαύρος καρχαρίας παραμονεύει μήπως σας ξεφύγει κανείς, οπότε τον βλέπουμε να κυνηγάει τον καϋμένο τον αλεξιπτωτιστή. Δεν λείπουν τα απρόοπτα, π.χ. κάποιοι αλεξιπτωτιστές πιάνονται από τα δέντρα στην άκρη της οθόνης και αλλάζει ξαφνικά το σημείο πτώσης τους, οπότε πρέπει να βιαστείτε για να τους σώσετε. Κοστίζει 9.650 δρχ. (MINION).

Funny Circus της Casio. Εδώ πρέπει ν' ανεβάσετε μερικά πιθηκάκια σ' ένα ελεφαντάκι που γυρίζει γύρω-γύρω στο τσίρκο. Προσέχετε όμως, γιατί πού και πού εμφανίζεται ένας γορίλας με γάντια του μποξ να δείρει τα πιθηκάκια. Από την πλάτη του ελέφαντα τα πιθηκάκια πρέπει να πηδήξουν και να πιαστούν από ένα σχοινί που κρέμεται από ψηλά. Χαρούμενο παιχνίδι που κοστίζει 5.150 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι)

Bird Family της Casio. Δώδεκα πουλάκια θέλουν να φάνε, ενώ εσείς χειρίζεστε τη μαμά



1. Super Mario Bros
2. Parachute
3. Funny Circus
4. Bird Family

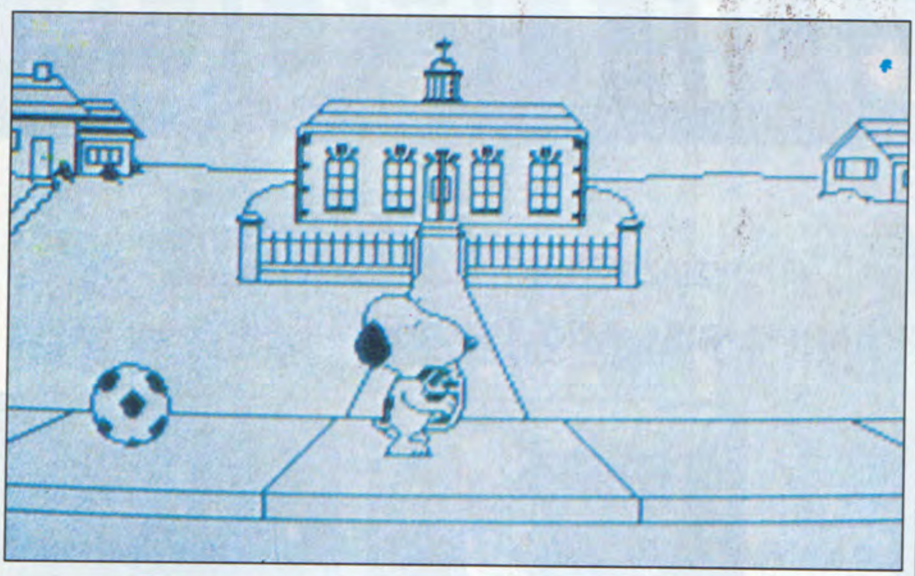
τους που τα ταΐζει σκουληκάκια, ενώ κοιτάτε να διώχνετε κουνώντας την ουρά σας (!) τις μέλισσες που σας παρενοχλούν. Ομορφη υπόθεση για τους πιο μικρούς μας φίλους. Κοστίζει 5.150 δρχ. (Αφοί Λαμπρόπουλοι).

Και με το παιχνίδι αυτό ολοκληρώσαμε την παρουσίαση των hand held video games. Ελπίζουμε να σας βοηθήσουμε να βρείτε κάτι που θα σας διασκεδάσει.

Αλλά, κι αν έχετε τελειώσει τις εορταστικές σας αγορές, πού ξέρετε... μπορεί κάποιο από τα δώρα που σας περιμένουν κάτω από το χριστουγεννιάτικο δέντρο να είναι ένα hand held game. Καλή χρονιά, χαρά κι ευτυχία για όλους παιδιά.

Διευθύνσεις καταστημάτων

Κόκκινος Πάνθηρ, Βουκουρεστίου 26, τηλ. 3641486
Αφοί Λαμπρόπουλοι, Σταδίου-Αιόλου 99, τηλ. 3245811
MINION, Πατησίων 13, τηλ. 5238901-9
Ι. Παναγιωτόπουλος, Σωκράτους 26, τηλ. 5238609
Θ. Παπαδάτος, Πανεπιστημίου 60, τηλ. 3622179
Ten co, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ. 9565708



SNOOPY

AND THE PEANUTS

Κατά καιρούς, οι προγραμματιστές ανακαλύπτουν το μικρό παιδί που κρύβεται βαθιά μέσα τους. Ετσι, μεταφέρουν τα αγαπημένα παιδικά τους κόμικς από τα περιοδικά στους υπολογιστές. Μετά τον Popeye και τον Mickey Mouse, σειρά έχει ο Snoopy, ο πνευματώδης αυτός σκύλος. Ως γνωστόν, ο Linus έχει χάσει την αγαπημένη του κουβέρτα, κι αν ο Snoopy δεν τη βρει σύντομα, τότε ο καημένος ο Linus μάλλον θα οδεύσει προς το τρελοκομείο. Εσείς καθοδηγείτε το Snoopy, μέσα στη γνώριμη γειτονιά των Peanuts.

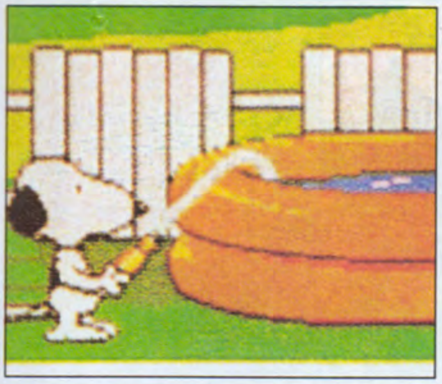
Αρχίζοντας από την αυλή όπου βρίσκεται το σπιτάκι του Snoopy, μαζέψτε από κάτω το πιάτο. Φάτε τη σκυλοτροφή (νιαμ-νιαμ!) και αφήστε το πιατάκι ξανά κάτω. Πίσω από το σπιτάκι υπάρχει μια γραφομηχανή. Πάρτε την και πηγαίνετε στην άκρη της οθόνης. Πληκτρολογήστε κάτι και πάρτε το γράμμα που γράψατε. Πηγαίνετε δεξιά, μπείτε δηλαδή στο σπίτι, διασχίστε την κουζίνα και περάστε στο σαλόνι. Δώστε το γράμμα στον Charlie Brown. Πάρτε τη γυάλα με τα μπισκότα, κι αφού τα φάτε (μπουρπ!) βγείτε δεξιά από την έξοδο, κουβαλώντας μαζί σας την άδεια γυάλα. Είστε τώρα στο μονοπάτι. Εκεί θα βρείτε ένα ρολόι, κι αν είστε περίεργοι, δείτε τι ώρα είναι. Συνεχίστε δεξιά, περνώντας από το σχολείο και τα σπίτια, την άκρη του κήπου με το κουτί του ταχυδρομείου και το δέντρο με το χαρταετό. Λίγο πιο δεξιά βρίσκεται η άκρη της λιμνούλας. Εκεί μπροστά χοροπηδάει ένας βάτραχος. Φυσικά, εσείς τον αιχμαλωτίζετε μέσα στη γυάλα. Αφήστε τη γυάλα κάτω. Ταυτόχρονα, ένα βαρέλι θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στη λίμνη.

Πηγαίνετε τώρα αριστερά μέχρι την οθόνη με το σχολείο. Πάρτε την μπάλα και επιστρέψτε στην άκρη της λίμνης. Κλωτσήστε την, κι αυτή θα πέσει στη μέση της λίμνης, στη διπλανή οθόνη. Διασχίστε τώρα αντίστροφα τις οθόνες που περάσατε, και συνεχίστε αριστερά δύο οθόνες μετά το ρολόι. Κάτω από το δέντρο με το μήλο υπάρχει μια σφεντόνα. Πάρτε την, και για άλλη μια φορά θα πρέπει να πάτε στην άκρη της λίμνης (κακομοίρη Snoopy, τα πόδια σου θα βγάλουν κάλους). Εδώ χρειάζεται προσοχή και συγχρονισμός, διότι εάν καθ' όλη την πορεία σας πέσετε στη λίμνη, θα πρέπει να αρχίσετε ξανά την ίδια προσπάθεια. Μόλις δείτε το βαρέλι να ανεβαίνει, πηδήξτε επάνω του. Κινηθείτε γρήγορα στην άκρη του και πηδήξτε δεξιά. Θα προσγειωθείτε πάνω σε μια σταθερή βάση. Περιμένετε μέχρις ότου δείτε την μπάλα και το βαρέλι να ανεβαίνουν. Πηδήξτε πάνω στην μπάλα, μετά στο βαρέλι και χωρίς καθυστέρηση πάλι δεξιά. Με ένα ακόμη γρήγορο άλμα θα προσγειωθείτε ασφαλής στην αντίπερα όχθη.

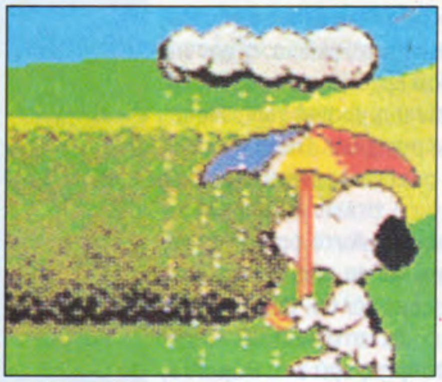
Εκεί πιο πέρα υπάρχει ένα πηγάδι, και μέσα από αυτό ανεβαίνουν δυο μπαλόνια που συγκρατούν μια τρόμπα. Κτυπήστε με τη σφεντόνα το πάνω μπαλόνι, κι αφήστε τη σφεντόνα κάτω. Πάρτε την τρόμπα και κινηθείτε αριστερά στην άκρη της λίμνης. Απλά πηδήξτε μέσα, ώστε να μεταφερθείτε αυτόματα στην άλλη όχθη.

Μια οθόνη αριστερότερα υπάρχει το δέντρο με το χαρταετό. Σταθείτε από κάτω του κι αφήστε εκεί την τρόμπα. Δεξιά, ξανά στην άκρη της λίμνης, όπου θα πάρετε τη γυάλα με

Μήπως τα συνεχή μηνύματα του υπολογιστή "Out of time" και "Game over" σας κάνουν να θέλετε να δώσετε μια γερή κλωτσιά στο μόνιτορ; Τότε μάλλον είναι προτιμότερο να διαβάσετε τις σελίδες που ακολουθούν. Θα μπορέσετε έτσι να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι και να γλιτώσετε και τις 30.000 δραχμές για καινούρια οθόνη!



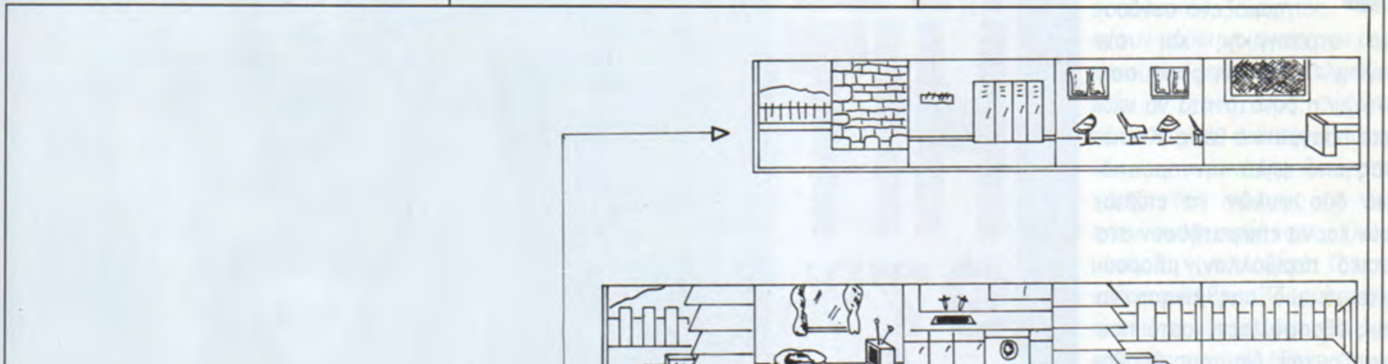
το βάτραχο. Προχωρήστε αριστερά μέχρι τα πρώτα σπίτια, και μπείτε μέσα. Προσπεράστε το Linus που θα σας μουρμουρίσει για τη χαμένη του κουβέρτα, διασχίστε την κουζίνα και βγείτε από την πίσω πόρτα. Στην άλλη άκρη της αυλής στέκεται η Lucy. Αφήστε το βάτραχο να βγει έξω από την γυάλα για να πάρετε bonus βαθμούς, και πάρτε τη σαμπρέλα που κρατά η Lucy. Προσοχή, να μην την αφήσετε πουθενά! Πάτε πάλι αριστερά, μέχρι το μονοπάτι με τα σπίτια. Μετά πάλι δεξιά, στην οθόνη με το δέντρο. Αφήστε τη σαμπρέλα ακριβώς κάτω από το δέντρο. Εκείνη θα σταθεί σε κάποιο ύψος. Πάρτε την τρόμπα και φουσκώστε τη σαμπρέλα. Στη συνέχεια πηγαίνετε στη μια άκρη της οθόνης, πάρτε φόρα και - πηδώντας επάνω στη σαμπρέλα - ρίξτε το χαρταετό κάτω απ' το δέντρο. Σηκώστε το χαρταετό από κάτω, κι αναζητήστε τον Charlie Brown. Συνήθως θα τον βρείτε επτά οθόνες αριστερότερα, εκεί όπου υπάρχει ένα συννεφάκι. Δώστε του το χαρταετό, και μπαινοβγείτε μερικές φορές κατά δύο οθόνες δεξιότερα. Επιστρέψτε στην οθόνη με τη μηλιά, όπου ο Charlie Brown θα πετάει πλέον το χαρταετό του. Πεσμένο κάτω θα βρείτε ένα κλειδί. Πάρτε το κλειδί από κάτω. Πηγαίνετε δεξιά μέχρι να συναντήσετε το σχολείο. Μπείτε μέσα, και δύο οθόνες πιο δεξιά βρίσκονται τα ντουλάπια των αποδυτηρίων. Ξεκλειδώστε το τρίτο από αυτά και πάρτε την κουβέρτα. Βγείτε ξανά έξω και αναζητήστε τον Linus. Συνήθως στέκεται βουρκωμένος μια οθόνη δεξιά απ' το σχολείο. Δώστε του την κουβέρτα και... συγχαρητήρια, Snoopy. Μας έβγαλες ασπροπρόσωπους! Γουφ, γουφ!



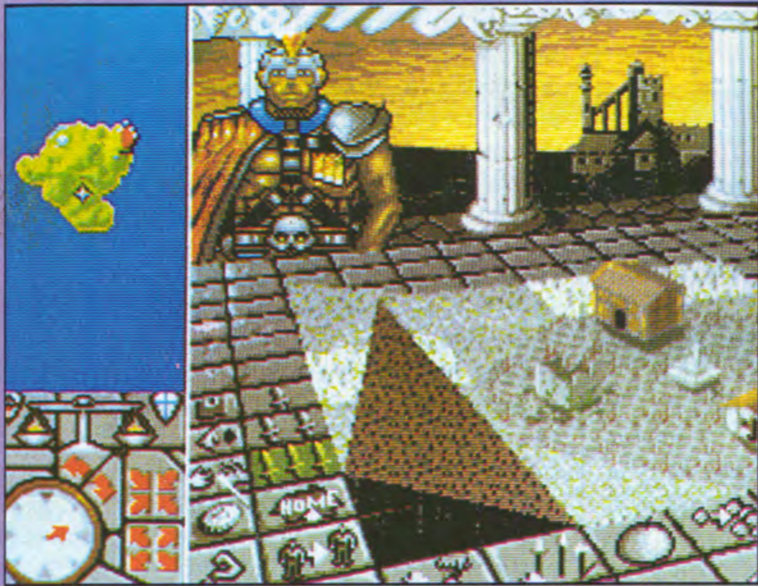
SPECTRUM:

Οσοι διαθέτουν Spectrum και κάποιο περιφερειακό τύπου Multiface, ας δώσουν POKE 56556,0 για άπειρο χρόνο, όταν το παιχνίδι θα έχει φορτώσει.

• του Θεόδωρου Δεβελέγκα



Ακριβώς όπως και στον κινηματογράφο, η χρονιά που έρχεται προφανώς θα είναι η χρονιά των "Νο 2" επιτυχιών. Πάρα πολλές συνέχειες επιτυχημένων τίτλων είναι σχεδόν έτοιμες. Αυτό όμως δεν θα πρέπει να σας δυσαρεστεί καθόλου. Ολοι σας θα θέλατε να παίξετε μια ακόμη φορά ένα Populus, έτσι δεν είναι; Ε, λοιπόν μαζέψτε τις φυλές σας και αγρυπνείτε. Η μάχη για την κυριαρχία θα είναι σκληρότερη από κάθε άλλη φορά.



Εδώ βρίσκεστε ακόμα στην αρχή. Το παιχνίδι σας δίνει αρκετούς τύπους κτηρίων: σπίτια, κάστρα, καλύβες ακόμα και πανδοχείο.

PIXEL HIT 97%

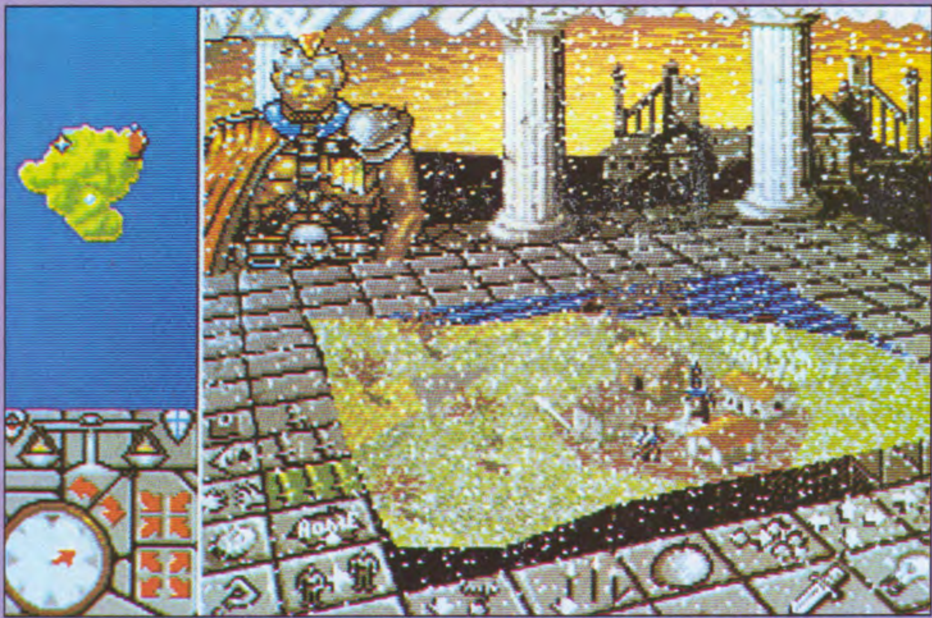


POWERM

Όσοι είχατε παίξει το Populus, θα θυμάστε ότι είχατε να κάνετε μ' έναν παράξενο συνδυασμό στρατηγικής και role playing. Για πρώτη φορά, σας δινόταν η δυνατότητα να νιώσετε πραγματικά θεός. Κοιτώντας από ψηλά την προσπάθεια δύο φυλών να επιβιώσουν και να επικρατήσουν στο φυσικό περιβάλλον, μπορούσατε με μια σας κίνηση να τους εξασφαλίσετε αυτά που χρειάζονταν. Να τους βοηθήσετε να επιβιώσουν, να αυξηθούν, να ευημερήσουν, αλλά στο τέλος υπήρχε πάντα ένας σκοπός: η εξαφάνιση του αντιπάλου. Στο Powermonger οι προγραμματιστές της ομάδας Bullfrog κράτησαν ουσιαστικά τον ίδιο "πυρήνα", καθώς και την τεχνική χειρισμού του παιχνιδιού από το χρήστη, αλλά έκαναν βασικές αλλαγές στα επιμέρους χαρακτηριστικά, επεκτείνοντας τις λειτουργίες και δίνοντας περισσότερη "ελευθερία" στις επιλογές του παίκτη. Με άλλα λόγια, εδώ δεν κάνετε συνέχεια τα ίδια: αναπτύσσετε τη φυλή σας, δημιουργείτε πολέμαρχους και εκστρατεύετε ενάντια στον εχθρό. Στο Powermonger έχετε να κάνετε πολύ περισσότερα πράγματα, μέχρι να φτάσετε εκεί.

ΣΤΟ ΘΕΜΑ...

Η μοίρα ήταν σκληρή για το βασίλειο του Miremer. Αφανίστηκε μέσα σε μια νύχτα, κάτω από τη μανία ενός καταστρεπτικού σεισμού, ο οποίος σκόρπισε ένα πυκνό στρώμα στάχτης επάνω από τις άλλο-



Είναι χειμώνας και βέβαια χιονίζει. Οι άνθρωποί σας χρειάζονται περισσότερη τροφή με το κρύο.



• του Γ. Κυπαρίσση

MONGER

τε εύφορες πεδιάδες. Βδομάδες τώρα τρέχετε ασταμάτητα, διασχίζοντας θάλασσες και στεριές, για να βρείτε μια νέα πατρίδα, τη γη που θα φιλοξενήσει το μικρό αριθμό των πιστών σας, των οποίων η μοίρα όρισε να γίνουν οι συνεχιστές της φυλής. Μετά από πολλές περιπλανήσεις, τελικά το ιστιοφόρο αράζει στα ήσυχα νερά μιας ξένης γης. Δείχνει εύφορη και ήρεμη, ευλογημένη από τους θεούς, αλλά έχει ένα κακό. Είναι ήδη κατοικημένη. Μικρά υπανάπτυκτα κρατίδια, που διοικούνται από σκληρούς πολέμαρχους, σπαράσσονται, αιώνες τώρα, από διαμάχες και αιματηρές συγκρούσεις, για το ποιος θα γίνει τελικά ο μεγάλος δυνάστης. Ολα αυτά γυρίζουν μέσα στο μυαλό σας. Εχετε βρεθεί και στο παρελθόν αντιμέτωπος με τέτοιες συνθήκες. Η ακονισμένη σκέψη σας και η ηγετική σας πείρα σάς φωτίζουν τελικά τις τρεις πιθανές λύσεις στο πρόβλημα. Η μια είναι λίγο πολύ εύκολη: υποταγή σ' έναν ή, για την ακρίβεια, στον ικανότερο από τους πολεμάρχους. Είναι σίγουρο ότι ο φύλαρχος θα ευλογεί τους θεούς για το αναπάντεχο δώρο που του έγινε. Μια μικρή στρατιά, από ικανούς και ετοιμοπόλεμους μαχητές, που έχουν μάθει να αντέχουν στις κακουχίες, είναι ό,τι καλύτερο. Ετσι ο λαός σας σώζεται, προς στιγμή, κι εσείς αναλαμβάνετε ανώτατος διοικητής, χαρίζοντας πιθανώς τη νίκη στον πολέμαρχό σας. Ομως μετά; Τι γίνεται μετά; Ο,τι γίνεται συνήθως: Ο φύλαρχος πετάει τον άχρηστο πια λαό σας στο πιο αφιλόξενο κομμάτι της περιοχής, αφού πρώτα αρπάξει ό,τι καλύτερο κουβαλούν και σκοτώσει τους πιο ικανούς. Οσο για σας... λίγο δηλητήριο στο κρασί, λίγο πριν κοιμηθείτε, θα είναι η καλύτερη τύχη, ενώ το σπαθί ενός φρουρού του αποσπάσματος στην κοιλιά είναι το πιο συνηθισμένο. Ο ατιμωτικός θάνατος θα σας βρει, μια κρύα νύχτα, κάτω από τα σεντόνια, μέσα στη σκηνή σας, ίσως πριν καλά καλά μάθετε τα νέα της νίκης...

Η δεύτερη επιλογή είναι να το παίξετε ουδέτερος. Να ζητήσετε λίγη γη για σας και το λαό σας και να αποφύγετε να αναμιχτείτε στις διαμάχες, ποντάροντας στη γενική φθορά,

από τις συγκρούσεις μεταξύ των πολεμάρχων, και ίσως υποκινώντας μερικές από αυτές. Διπλωματία και μηχανορραφίες λοιπόν. Ομως η δυσκολία υπάρχει στην αρχή. Θα δεχτούν την, έστω ουδέτερη, ύπαρξή σας οι υπόλοιποι αρχηγοί ή θα συμβεί το αναπόφευκτο: θα συσπειρωθούν όλοι εναντίον σας, θεωρώντας σας κίνδυνο για την περιοχή; Σίγουρα δεν μπορείτε να ρισκάρετε αυτή την επιλογή.

Τέλος, υπάρχει και η τρίτη λύση. Μια λύση που θέλει ψυχραιμία και θάρρος. Μια λύση, που τελικά δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένας συνδυασμός όλων των προηγούμενων, αλλά με την προσθήκη μιας αποφασιστικής κίνησης στο τέλος: να υποτάξετε όλους τους υπόλοιπους. Κι εδώ βέβαια το ρίσκο υπάρχει, αλλά είναι η λύση που σας ταιριάζει περισσότερο. Το αίμα σας βράζει εδώ και ώρα... γεννηθήκατε βασιλιάς και θα πεθάνετε βασιλιάς. Οι άλλοι θα δηλώσουν υποταγή σε σας κι όχι εσείς στους άλλους. Κι αν είναι να πεθάνετε, ας είναι τουλάχιστον επάνω στο άλογο, την ώρα της μάχης... Διπλωματία και στρατηγικές κινήσεις δηλαδή. Οι ιθαγενείς μπορεί να είναι υπανάπτυκτοι, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορούν να σας νικήσουν. Εξάλλου δεν είστε οι μόνοι ξένοι στην περιοχή. Αλλες φυλές, που έχουν εισβάλει, σκέφτονται τα ίδια με εσάς. Οπως και με τους ιθαγενείς, πρέπει να πειστούν να ταχτούν υπό τις διαταγές σας ή τα κεφάλια τους να πέσουν από το σπαθί. Δεν υπάρχει άλλη λύση. Οι εκστρατείες θα αρχίσουν σύντομα. Μαζεύετε ό,τι καλύτερο έχει να προσφέρει κάθε περιοχή. Να θυμάστε: Πρέπει τη δύναμή σας να την εκμεταλλεύεστε σοφά και να μην την σπαταλάτε άσκοπα σε συνεχείς μάχες. Κι ούτε να "ρουφάτε" τον πλούτο της γης, γιατί δεν θα μείνει τίποτε γι' αργότερα. Εδώ έχετε έρθει για να μείνετε κι όχι να περάσετε αφήνοντας καμένη γη πίσω σας, όπως ο Τζένγκις Χαν. Η ισορροπία είναι το παν, κι αν την ανακαλύψετε, τότε σίγουρα η μοίρα θα σας χρίσει POWERMONGER.



Πολύ καλές τρισδιάστατες παρουσιάσεις των τοπίων. Επίσης εντυπωσιακή η εισαγωγική οθόνη.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Αλλο να σας το λέω κι άλλο να το ακούτε...

ΗΧΟΣ 98%

Για ένα παιχνίδι που ξαναζωντανεύει το βραβευμένο με τα "Οσκαρ των παιχνιδιών" Populus, τι άλλο μπορούμε να βάλουμε;

GAMEPLAY 99%

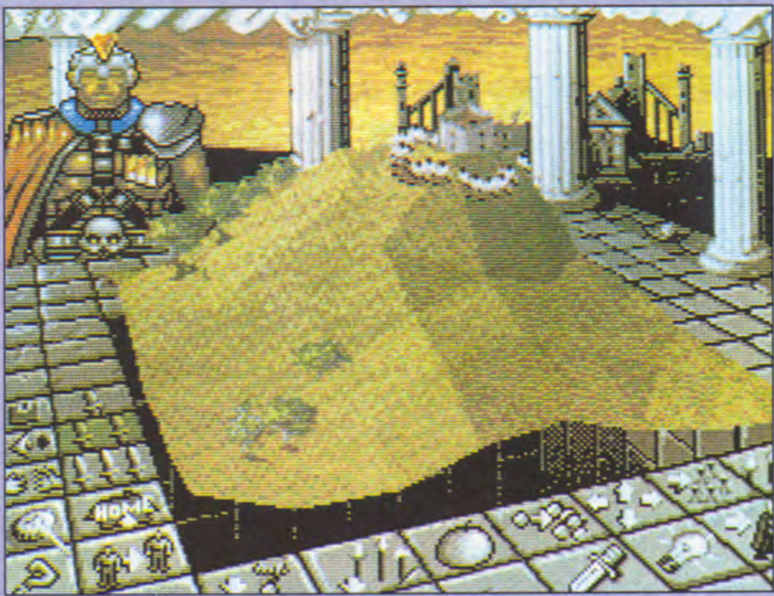
Μετά το σκάκι ίσως είναι το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής...

ΓΕΝΙΚΑ 97%

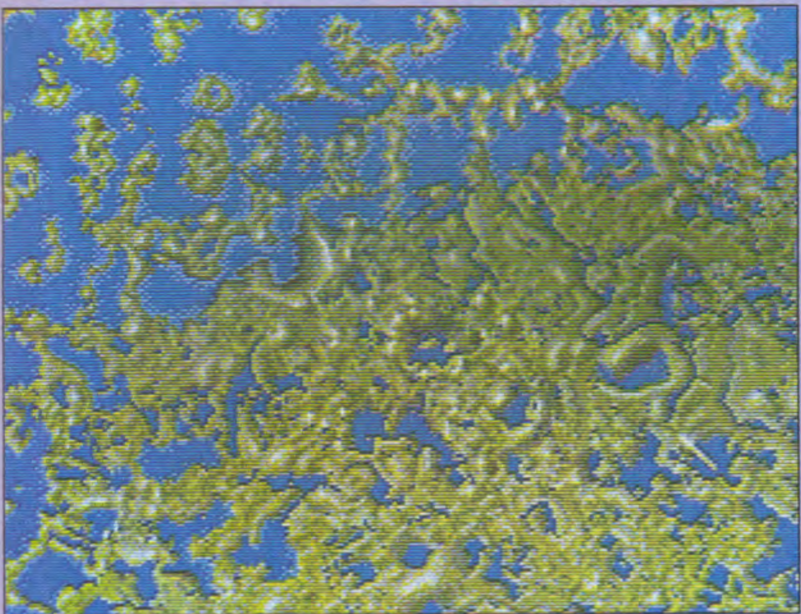


ΣΤΗ ΔΡΑΣΗ...

Αυτό είναι το σενάριο, επάνω στο οποίο έχει "στηθεί" το Powermonger. Οπως βλέπετε, οι αποφάσεις που πρέπει να παρθούν από τον παίκτη είναι πολύ πιο σύνθετες, κάτι που φαίνεται και στο gameplay. Γιατί, ενώ στο Populus η κάθε αναμέτρηση είχε κριθεί σε σύντομο χρονικό διάστημα, εδώ ο νικητής θα αναδειχτεί μετά από πολλές διαδικασίες και πολύ χρόνο κι αφού πρώτα όλες οι παράμετροι του παιχνιδιού είναι ευνοϊκές. Οπως και στο Populus, υπάρχουν πολλές διαφορετικές περιοχές για να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας. Συνολικά 195 εκτάσεις μπορούν να κατακτηθούν από εσάς στο Conquest mode. Ολες μαζί αποτελούν μια ήπειρο και ξεκινάτε με μια σχετικά εύκολη περιοχή επάνω αριστερά στο χάρτη. Σκοπός σας είναι να ευημερήσετε στην περιοχή, κατακτώντας χωριά, στρατολογώντας τον πληθυσμό, μαζεύοντας τροφή και προμήθειες και εμπορεύοντας αγαθά. Μην ξεχνάτε ποτέ ότι οι άλλες φυλές κάνουν το ίδιο με σας. Αν καταφέρετε να υποτάξετε τα 2/3 της περιοχής, τότε είναι δική σας και θα ει-



Ο τρόπος, με τον οποίο ένα χωριό υπακούει στις εντολές σας, εξαρτάται από την επιθετικότητά σας. Πρέπει να την καλλιεργήσετε αρκετά, αν θέλετε να πετύχετε στο παιχνίδι.



Ο χάρτης του κόσμου σας. Χρειάζεται αρκετή μελέτη.

δοποιηθείτε σχετικά. Τότε μπορείτε να προχωρήσετε στην κατάκτηση της επόμενης περιοχής. Εννοείται βέβαια ότι όσο πιο "κεντρική" είναι η περιοχή, τόσο περισσότερες περιοχές που συνορεύουν με αυτή θα έχετε για να διαλέξετε, εάν με το καλό γίνει δική σας. Επίσης να έχετε υπ' όψη σας ότι κάθε φορά ξεκινάτε ουσιαστικά από την αρχή.

ΣΤΑ CONTROLS...

Ο έλεγχος του παιχνιδιού πραγματοποιείται μέσα από μια σειρά icons, τοποθετημένων στην κορυφή, στα αριστερά και "μέσα" στο σκηνικό. Ολα θυμίζουν πολύ Populus. Επάνω έχετε μια σειρά από μπάρες και ενδεικτικά icons, που σας ενημερώνουν για το τι κάνετε κάθε στιγμή και πώς τα πάτε. Στα αριστερά υπάρχει ο χάρτης-κάτοψη του χώρου, μια ζυγαριά, που δείχνει την ισχύ που έχετε αποκτήσει, μια πυξίδα (πατώντας επάνω της κινείτε το λαό σας εκεί που δείξατε) και μερικά controls ελέγχου της τρισδιάστατης απεικόνισης. Οσο για τα controls μέσα στο σκηνικό, είναι παραλλαγές των icons του Populus και παίζουν τον ίδιο ακριβώς ρόλο. Μέσω αυτών κάνετε γνωστή την απόφασή σας στον υπολογιστή και ο λαός ενεργεί σύμφωνα με τις διαταγές. Ας δούμε λίγο τα στοιχεία του παιχνιδιού. Ο χάρτης είναι σε θέση να σας δώσει πολύτιμες πληροφορίες, αρκεί να τις επιλέξετε, όπως στο Midwinter. Για παράδειγμα, μπορείτε να δείτε τους οικισμούς, τη διαμόρφωση του εδάφους, τους δρόμους, τα εργοστάσια και τους άνδρες σας. Να δείτε με διαφορετικό χρώμα την ποσότητα των προμηθειών σας. Να εντοπίσετε τις θέσεις των εχθρικών στρατευμάτων και των αντίπαλων πολεμάρχων. Επίσης μπορείτε να κάνετε zoom στο χάρτη ή να αλλάξετε την οπτική γωνία του χώρου που βλέπετε. Το τμήμα της περιοχής που παρουσιάζεται μπροστά σας, όπως στο Populus, είναι τώρα τρισδιάστατο. Ο χρόνος κυλά καθώς εσείς παίζετε και μαζί του αλλάζουν οι εποχές. Το καλοκαίρι διαδέχεται την άνοιξη, το φθινόπωρο το καλοκαίρι και πάει λέγοντας. Ανάλογα αλλάζουν και οι κλιματολογικές συνθήκες: Βλέπετε ξαφνικά τη χώρα να πλημμυρίζει από βροχές ή να ασπρίζει από το χιόνι, που πέφτει ασταμάτητα, ειδικά στις ορεινές περιοχές. Συγχρόνως μεταβάλλονται οι ασχολίες των κατοίκων και οι ανάγκες του στρατεύματος. Και φυσικά μην περιμένετε από το στράτευμά σας να προχωρά με ταχύτητα μέσα σε μια έκταση λασπωμένη από τις πρόσφατες καταιγίδες. Εδώ η προγραμματιστική ομάδα μάς επιφύλασσε μια έκπληξη: οι κλιματολογικές συνθήκες μεταβάλλονται πολύ περισσότερο απ' ό,τι περιμένει κανείς. Γεγονός είναι ότι μπορείτε να κάνετε πολύ λίγα για να αποτρέψετε την κακοκαιρία, αλλά δεν χρειάζεται να μείνετε με σταυρωμένα τα χέρια. Μπορείτε, πατώντας ένα icon, να διατάξετε τους υποτακτικούς σας να κάνουν διάφορες "ευρεσιτεχνίες". Θα τους δείτε λοιπόν να τρέχουν στο κοντινότερο δάσος και να κόβουν δέντρα, για να χτίσουν έναν πρόχειρο καταυλισμό και να ανάψουν φωτιές. Ομως (κι εδώ είναι το ωραίο) υπάρχει το οικολογικό μήνυμα: Δεν πρέπει να τους αφήσετε να το παρακάνουν. Εάν όλο το δάσος γίνει ξυλεία,

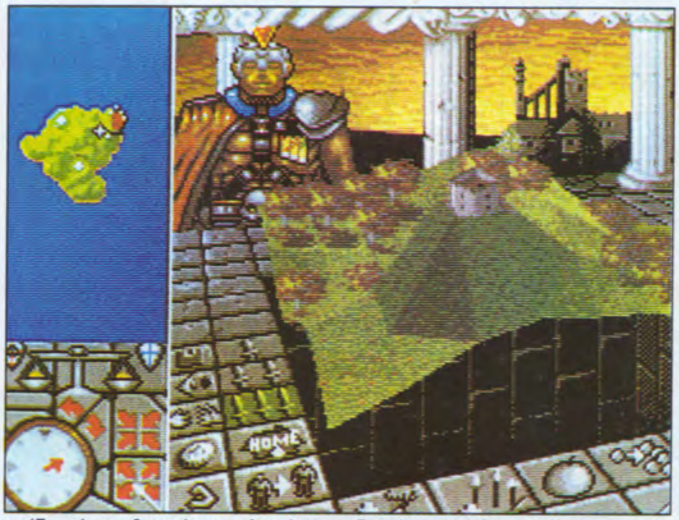
τότε θα πρέπει να περιμένετε να ξαναδημιουργηθεί, αλλά μέχρι τότε οι κλιματολογικές συνθήκες θα αλλάξουν προς το χειρότερο. Η ευθύνη είναι αποκλειστικά δική σας.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ...

Αν και το παιχνίδι από τη φύση του δεν στηρίζει το gameplay στα εντυπωσιακά γραφικά, οι προγραμματιστές της Bullfrog δούλεψαν πολύ και βελτίωσαν το Powermonger σε μεγάλο βαθμό. Ετσι, η τρισδιάστατη απεικόνιση είναι πολύ αναβαθμισμένη, σε σχέση με εκείνη που χρησιμοποιήθηκε στο Populus. Χρησιμοποιούνται χρωματιστά πολύγωνα για τη σχεδίαση, αλλά με μεγάλη λεπτομέρεια. Πολύ εντυπωσιακοί είναι οι πολέμαρχοι που στέκονται ο ένας μετά τον άλλον μπροστά στο "τραπέζι" με τα icons. Αλλά το πιο εντυπωσιακό είναι η εισαγωγική σκηνή, όπου παρακολουθείτε τον κατάσκοπό σας να έρχεται και να μπαίνει στην αίθουσα των αξιωματικών, φέρνοντας μαζί του έναν απόρρητο χάρτη με τα στοιχεία της περιοχής. Τέτοια πράγματα είχαμε συνηθίσει μόνο από την Cinemaware και την Psygnosis.

Ο ΗΧΟΣ...

Η έκδοση της Amiga που είχαμε στα χέρια μας κυριολεκτικά μας "τρέλανε" ηχητικά. Η καταπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού έχει μια μουσική άλλο πράγμα. Πρόκειται για ένα κομμάτι που θυμίζει έντονα Μπετόβεν (εμένα τουλάχιστον έτσι μου φάνηκε), με φοβερές ορχηστρικές εξάρσεις τη στιγμή που σας δείχνει σκυμμένο επάνω στο γραφείο να καταστρώνετε σκεφτικός τα σχέδια για την κυριαρχία. Αλλά και τα ηχητικά εφέ που συνοδεύουν το παιχνίδι είναι θαυμάσια. Ακούτε πρόβατα να βελάζουν, πουλιά να κελαηδούν στο δάσος, ήχους από τα χωριά, ανθρώπους να φωνάζουν κ.λπ. Οι ήχοι αυτοί δεν είναι μόνο εφέ, αλλά αποτελούν και σημαντικά στοιχεία της εξέλιξης του παιχνιδιού, γι' αυτό καλό θα ήταν να μην κλείνετε το volume του monitor. Αν για παράδειγμα ακούτε πρόβατα, τότε κάπου κοντά υπάρχει κυνήγι και αν κάνετε τις κατάλληλες κινήσεις, θα φάτε ψητό το βράδυ. Επίσης οι κλαγγές των όπλων σας προειδοποιούν ότι γίνεται μάχη σε κοντινή απόσταση. Ο ρεαλισμός κυριαρχεί στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν δείτε κάποια πουλιά να πετάγονται φωνάζοντας από το δάσος, τότε προσέξτε, γιατί κάποιος τα ενόχλησε. Μπορεί το δάσος να κρύβει μια ενέδρα. Τα πουλιά κελαηδούν την άνοιξη, ενώ ο αέρας που φυσά είναι μήνυμα για τον επερχόμενο χειμώνα. Εν ολίγοις, οι προσκοπικές σας γνώσεις ή ακόμη και οι παλιές ινδιάνικες τεχνικές, αν τις ξέρετε, θα εκτιμηθούν ιδιαίτερα αν θέλετε να παίξετε Powermonger. Το μόνο που δεν μπορείτε να κάνετε είναι να ακουμπήσετε το αυτί σας στο γυαλί του monitor, για να ακούσετε αν πλησιάζει το ιππικό. Οι στρατηγοί και οι πολέμαρχοι αντιδρούν στις διαταγές σας επίσης ηχητικά. Εάν η διαταγή τους αρέσει, τότε θα ακούσετε ένα ενθουσιώδες "Yeah!!". Αν όμως δεν συμφωνούν, θα πουν "yeah" μέσα από τα δόντια τους. Αν τέλος δεν πουν τίποτε απολύτως, τότε δεν τα πάτε και τόσο καλά στις αποφάσεις σας. Και τέλος, ένα ακόμη hint που θα πρέπει να συμβουλεύεστε: η αναπνοή του αρχηγού. Αν αναπνέει ήσυχα, τότε όλα κυλούν ομαλά. Αν όμως τον ακούτε να αγχώνεται και η αναπνοή του γίνεται γρήγορη ή ακανόνιστη, αυτό σημαίνει ότι νιώθει το κεφάλι του να μην στέκεται και τόσο καλά. Βρε πού φτάσαμε πάντως... ποιος θα το πίστευε ότι στα 1990 θα ακούγαμε τα sprites να αναπνέουν!



ΤΑ ΚΡΥΦΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ POWERMONGER...

Οπως στο Populus, έτσι και στο Powermonger έχετε τη δυνατότητα να φέρετε το παιχνίδι πιο κοντά στα μέτρα σας. Για παράδειγμα, μπορείτε να επέμβετε στην ταχύτητα του παιχνιδιού. Μπορείτε να παραιτηθείτε (Quit δηλαδή) ή να ζητήσετε να ξεκινήσετε την κατάκτηση της περιοχής από την αρχή ή ακόμη και να διαλέξετε μια νέα περιοχή. Μπορείτε να ζητήσετε από τον υπολογιστή να σχεδιάσει έναν καινούριο "τυχαίο" χάρτη για σας (random map). Και φυσικά, κάτι πολύ σπουδαίο: μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο ένα φίλο σας σε two player mode, με τη βοήθεια modem. Οι ταχύτητες που προσφέρονται είναι οι συνηθισμένες: 300, 1.200, 2.400 baud. Αν έχετε κάποιο φίλο, που έχει επίσης το Powermonger και ένα modem, καλά θα κάνετε να μην αφήσετε την ευκαιρία που σας δίνει το παιχνίδι ανεκμετάλλευτη. Και η σύνδεση είναι πολύ εύκολη και το gameplay ανεβαίνει κατακόρυφα.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

Καιρό τώρα παρακαλούσαμε την Bullfrog να συνεχίσει τη δουλειά και να μας φτιάξει ένα Populus-clone. Πράγματι, τα παιδιά φαίνονται φιλότιμα, γιατί όχι μόνο δεν μας είπαν όχι, αλλά έκατσαν και έκαναν δουλειά στο σύνολο του παιχνιδιού, δηλαδή δούλεψαν και βελτίωσαν το interface, τα γραφικά και τον ήχο. Σ' ένα παιχνίδι που είχε φτάσει στο υψηλότερο ποιοτικό επίπεδο, σ' ένα παιχνίδι που βραβεύτηκε πέρυσι για την πρωτοτυπία του με το πρώτο βραβείο, οι βελτιώσεις δεν είναι μόνο δύσκολες, αλλά και προκαλούν έκπληξη. Ομως η Electronic Arts έκανε πάλι το θαύμα της. Κλείνουμε το review, αναφέροντας ότι το παιχνίδι έχει ανακοινωθεί μέχρι τώρα για Amiga, ST και PC και προσφέρεται απροστάτευτο, με μοναδική προστασία την εύρεση κωδικών από το manual. Ετσι, κατά πάσα πιθανότητα, θα μπορεί άνετα να τρέχει από τα hard disks και των τριών μηχανημάτων. Καλό παιχνίδι. ■



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ ΜΠΟΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ ΤΣΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙΡΑΪΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ; □ ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑΤΡΙΔΗ! ΚΑΙ CLUB 906 Ν' ΑΚΟΥΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

Συγκεντρώσου Ιατρίδη! Το Πόρτο Λεόνε δεν βρίσκεται στην Ιταλία!

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. LEO ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΪΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ Νο 1.



ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΚΑΝΑΛΙ 1

90,6 FM STEREO

Το παιδί του Πειραιά

PIXEL Software Boutique



•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

•Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; ΑΠΟΔΕΙΞΤΕ ΤΟ!!!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα atari st p121st	4680	4200
κασέτα commodore p121cc	2650	2300
κασέτα amstrad gp121ac	2650	2300

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα atari st p118st	4680	4200

CHASE H.Q.

Ενα πολύ καλό coin-op Conversion game. Για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amiga p120ca	4680	4200
κασέτα spectrum p120sc	2650	2300
κασέτα amstrad p120ac	2650	2300

ENDURO RACER

Μην ξεκινήσετε χωρίς κράνος... Αυτό το παιχνίδι είναι πολύ κοντά στην πραγματικότητα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad op085ac	900	600
κασέτα commodore op085cc	900	600
κασέτα spectrum op085sc	900	600

ACES OF ACES

Ενα πολύ καλό flight simulation.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad op085ac	900	600
κασέτα commodore op085cc	900	600
κασέτα spectrum op085sc	900	600

LICENCE TO KILL

Η θριαμβευτική επιστροφή του JAMES BOND σ' ένα θαυμάσιο film conversion shoot 'em up.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp088	3480	3150
κασέτα commodore gp088	2650	2300
κασέτα spectrum gp088	2650	2300

F-29 RETALIATOR

Το συναρπαστικό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα atari p155st	4680	4200



SUPER WONDER BOY

Ενα plaiform game με μεγάλη δράση.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα commodore gp115cc	2650	2300
κασέτα spectrum gp155sc	2650	2300
κασέτα amstrad gp115ac	2650	2300

TIGER ROAD

Φοβερά graphics και άριστο gameplay, σ' αυτό το coin-op conversion game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad p003ad	3480	3150

CAPTAIN BLOOD

Το γαλλικό παιχνίδι που συγκλόνισε την Ευρώπη.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad p010ad	3480	3150
κασέτα spectrum p010sc	2650	2300
κασέτα amstrad p010ac	2650	2300

HARD DRIVIN

Αν είστε από τους σκληρούς οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας ό,τι πρέπει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp114ad	3480	3150
κασέτα spectrum gp114sc	2650	2300

PACKMANIA

Με τι λόγια να περιγράψει κανείς αυτό το φοβερό 3d pacman;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα commodore gp018cc	2650	2300
κασέτα spectrum gp018sc	2650	2300
κασέτα amstrad gp018ac	2650	2300

KICK OFF 1

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp069ad	3480	3150
κασέτα amstrad gp069ac	2650	2300
κασέτα spectrum gp069sc	2650	2300

YABBA DABBA DOO

Ο συμπαθητικός ήρωας των comics σε αστείες περιπέτειες.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad gp024sc	900	600

THE WAY OF TIGER

Οπλιστείτε με τη δύναμη του τίγρη στις μονομαχίες της Απω Ανατολής.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad op083ac	900	600
κασέτα commodore op083cc	900	600
κασέτα spectrum op083sc	900	600

BEACH VOLLEY

Το συναρπαστικό volley game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα amstrad gp106ac	2650	2300

RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό conversion που με κανένα τρόπο δεν πρέπει να λείψει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα atari p121st	4680	4200

TIME SCANNER

Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά flippers..., όχι όμως με ένα τέτοιο flipper.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp087ad	3480	3150

DOUBLE DRAGON 1

Το arcade action game με πολλή δράση.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp017ad	3480	3150
κασέτα amstrad gp017ac	2650	2300
κασέτα commodore gp017cc	2650	2300
κασέτα spectrum gp017sc	2650	2300

RUNNING MAN

Ο σωματώδης ARNOLD σ' ένα δυναμικό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp042ad	3480	3150
κασέτα commodore gp042	2650	2300
κασέτα amstrad gp042ac	2650	2300

HOT ROD

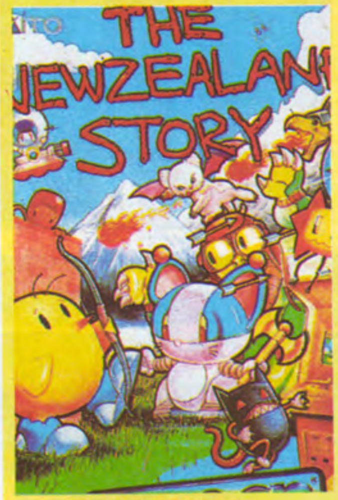
Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι με αυτοκίνητα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp116ad	3480	3150
κασέτα amstrad gp116ac	2650	2300
κασέτα spectrum gp116sc	2650	2300

SPACE RACER

Αγώνας ζωής και θανάτου σ' ένα αγωνιώδες και δυναμικό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα amstrad gp022ad	3480	3150



NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
κασέτα spectrum p108sc	2650	2300

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο που θα σας ενθουσιάσει...

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
δισκέτα commodore p192cd	3480	3150
κασέτα commodore p192cc	2650	2300

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
		ΣΥΝΟΛΟ		ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____

Τ.Κ. ____ ΠΟΛΗ ____ ΤΗΛ ____

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ____

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ____

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.**

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ

(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

UNREAL

ΕΙΔΟΣ	ARCADE GAME
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	UBI SOFT



Εχουμε μιλήσει αρκετές φορές στο παρελθόν για τη γαλλική σχολή παιχνιδιών που έχει σίγουρα κάτι διαφορετικό από τις υπόλοιπες. Οι Γάλλοι δίνουν αρκετή σημασία στα γραφικά και στις λεπτομέρειες του παχνιδιού, με αποτέλεσμα να μας ξαφνιάσουν αρκετές φορές στο παρελθόν, ακόμα και στους οκτάμπιτους υπολογιστές.

Το Unreal βλέπει από μια διαφορετική σκοπιά τα τρισδιάστατα παιχνίδια. Πρόκειται στην ουσία για ένα παιχνίδι που θα σας θυμήσει το Space Harrier σε κάποια σημεία του και κάποια άλλα κλασικότερα παιχνίδια σε κάποια άλλα. Στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού οδηγείτε ένα δράκο, μέσα σε μια πίστα γεμάτη από δέντρα, "πόρτες" από βράχους και διάφορα άλλα εμπόδια. Βλέπετε τη δράση από μια κάμερα τοποθετημένη πίσω από το δράκο και τα εμπόδια έρχονται από το βάθος της πίστας. Εκείνο που πρέπει να κάνετε εσείς είναι αφ' ενός μεν να αποφύγετε όλα αυτά τα εμπόδια, αφ' ετέρου δε να πυροβολήσετε όλους τους εχθρούς που συναντάτε και να πάρετε τα διάφορα bonus που βρίσκετε στο δρόμο σας. Το παιχνίδι ωστόσο σας βοηθάει λέγοντάς σας "Go Left" ή "Go Right", ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκονται τα bonus. Διαθέτετε κάποια ενέργεια που μειώνεται όμως σταδιακά με τα χτυπήματα μέχρι να σας τελειώσει, ενώ υπάρχουν και τα ανάλογα bonus που αυξάνουν την αντοχή της ασπίδας σας. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη (μερικές φορές δεν προλαβαίνετε καν να δείτε τι σας έρχεται), αλλά τα controls είναι πολύ ακριβή και δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα.

> Οπου το "μη αληθινό" δεν σημαίνει απαραίτητα "ψεύτικο" ...

Γενικά το Unreal είναι αρκετά αξιόλογο.

• Α. Λεκόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αυξημένο ενδιαφέρον, λόγω των καλών γραφικών.

Τα sprites του παιχνιδιού δεν είναι καλά, ούτε λεπτομερή. Εκείνο που παίρνει το 90% είναι το γρήγορο scrolling.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Καλά εφέ, τα περισσότερα sampled, φτιάχνουν καλή ατμόσφαιρα.

ΗΧΟΣ 93%

Καλά controls και εύκολα.

GAMEPLAY 95%

Μια διαφορετική - αλλά ενδιαφέρουσα - άποψη για τα 3D παιχνίδια.

ΓΕΝΙΚΑ 86%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Unreal είναι αρκετά καλό, αλλά σε μερικά σημεία του λείπει η λεπτομέρεια στα γραφικά. Είναι όμως πολύ γρήγορο και φαντάζομαι ότι θα σας αρέσει.

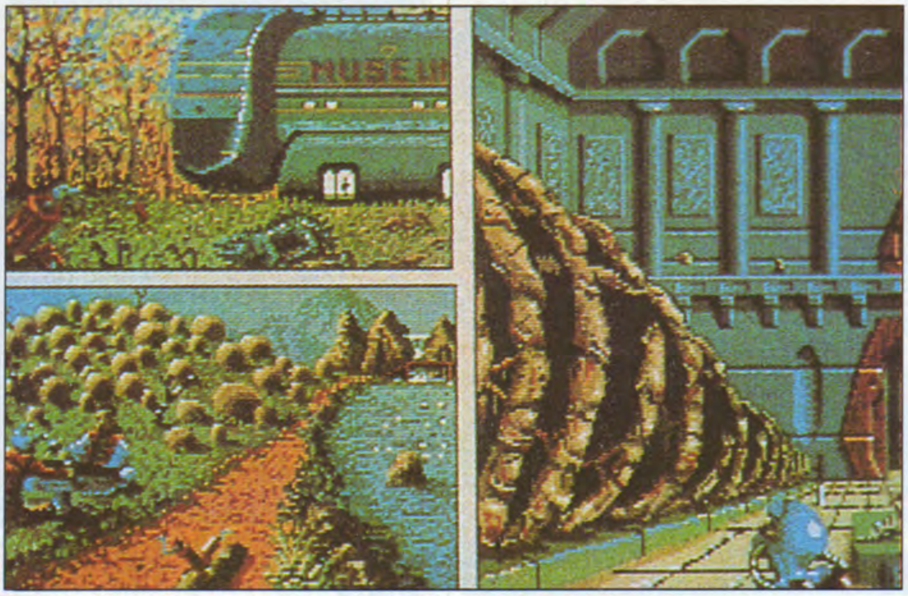
• Γ. Κυπαρίσσης

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

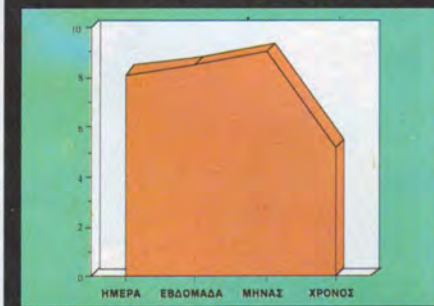
Η λεπτομέρεια των γραφικών μας έλειψε πολύ μερικές στιγμές.

B A T

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY GAME
Η/Υ	AMIGA, ST, C64
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	UBI SOFT



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το παιχνίδι κρατάει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Αρκετή λεπτομέρεια και φαντασία, με περιθώρια βελτίωσης όμως.
ΓΡΑΦΙΚΑ 83%

Τα λόγια περιττεύουν μάλλον...
ΗΧΟΣ 95%

Λίγη προσοχή στο σύστημα ελέγχου θα είχε δώσει σημαντική ώθηση στον τομέα αυτό.
GAMEPLAY 79%

Σίγουρα η αναμονή δύο χρόνων ήταν υπερβολική για το αποτέλεσμα αυτό. Παρόλα αυτά, οι φίλοι των strategy games θα το βρουν αρκετά ενδιαφέρον...
ΓΕΝΙΚΑ 82%

Βρισκόμαστε στον 21ο αιώνα, μέσα σε κάποιο από τα σπίτια μιας μελλοντικής πόλης. Τα παιδιά έχουν μαζευτεί γύρω από τον παππού, ο οποίος διηγείται την ιστορία ενός παιχνιδιού ονόματι "BAT", που είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορούσε κάπου το 1988 από την UBI Soft, αλλά ακόμη δεν είχε εμφανιστεί.

Ξαφνικά όμως ανοίγει η πόρτα και εμφανίζεται ο μπαμπάς κρατώντας στο χέρι μια δισκέτα - και μαντέψτε την έκπληξη των παιδιών όταν μαθαίνουν ότι πρόκειται για το "BAT", το χαμένο στο χρόνο παιχνίδι. Οπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι έχει καθυστερήσει ελαφρώς να κυκλοφορήσει και εμείς υπερβάλλουμε λίγο. Αλλά πώς να μην υπερβάλλει κανείς, όταν η εταιρία ανακοινώνει ότι θα κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι με 16 κανάλια ήχου, βελτιωμένο σύστημα εντολών, σε σύγκριση με τα υπόλοιπα strategy games που είχαν κυκλοφορήσει ως τότε, και άλλα πολλά; Και φυσικά θα θέλετε τώρα να μάθετε αν η UBI Soft κράτησε τις υποσχέσεις της και σε ποιο βαθμό.

Η νέα τεχνολογία εισβάλλει στα games

Λοιπόν, η υπόσχεση για 16 κανάλια ήχου έχει κρατηθεί στο ακέραιο. Φυσικά, δεν παράγονται τα δεκαέξι κανάλια από τα κλασικά τσιπάκια ήχου του ST και της Amiga, αλλά βγαίνουν από την έξοδο MIDI, σε κάποιο high-fi, μέσω κάποιων καλωδίων που συμπεριλαμβάνονται στο πακέτο. Ας περάσουμε τώρα στο παιχνίδι. Η ιστορία εκτυλίσσεται στον 22ο αιώνα και βρίσκει όλους τους αρχηγούς των διεθνών οργανισμών στον αφιλόξενο πλανήτη Selenia. Και δεν έχουν πάει εκεί για κάποιο ταξίδι, αλλά γιατί εκεί τους έστειλαν οι ηγέτες των κρατών, φοβούμενοι την όλο και αυξανόμενη επιρροή που αυτοί αποκτούσαν. Στον πλανήτη Selenia τώρα, βρίσκονται τα μυστικά του στοιχείου Khegol, ενός χημικού στοιχείου που καθιστά δυνατή τη διαπλανητική μεταφορά της ύλης. Οπως εύκολα καταλαβαίνει κανείς, κάτι τέτοιο αποτελεί στόχο για οποιονδήποτε θέλει να αποκτήσει δύναμη, για να την χρησιμοποιήσει με κακό σκοπό, και στο παιχνίδι υπάρχει ένας τέτοιος, ονόματι Vrangor, που θέλει να το χρησιμοποιήσει, για να κυριαρχήσει στο γνωστό κόσμο. Φυσικά, κάποιος πρέπει να εμποδίσει την πραγματοποίηση του σχεδίου αυτού και ο ήρωας αυτός είστε εσείς. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να σκοτώσετε τον Vrangor και η ειρήνη αυτόματα θα αποκατασταθεί. Αρχικά πρέπει να εξοπλιστείτε με διάφορα χρειώδη, άλλα από τα οποία θα αποκτήσετε πιο εύκολα και άλλα πιο δύσκολα. Κατόπιν πρέπει να περιπλανηθείτε μαζεύοντας πληροφορίες για τον Vrangor, που θα σας φέρουν πιο κοντά στο σκοπό σας. Δεν είναι όλοι όμως πρόθυμοι να μιλήσουν και έτσι σε μερικούς θα χρειαστεί να εξασκήσετε σωματική βία. Το χειρότερο απ' όλα είναι όμως ότι θα συναντήσετε και μερικούς πληρωμένους δολοφόνους που έχει στείλει ο Vrangor, ο οποίος ξέρει τι προσπαθείτε να κάνετε... Τα γραφικά είναι σε καλά επίπεδα και το gameplay θα μπορούσε να ήταν καλύτερο αν δεν εμποδιζόταν από το σύστημα ελέγχου που δεν είναι και τόσο φιλικό.

• Κ. Βασιλάκης

CREATURES

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
Η/Υ	AMIGA, C64
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	THALAMUS



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Προξενεί άμεσα το ενδιαφέρον σας και το κρατάει αμείωτο για αρκετό καιρό.

Πολλά διαφορετικά γραφικά και sprites, σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια. Το animation είναι επίσης εξαιρετικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Διαφορετικά μουσικά θέματα στα επίπεδα του παιχνιδιού και ωραία ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 96%

Από την πρώτη στιγμή μπορείτε να παίξετε εύκολα και η δυσκολία βρίσκεται στα σωστά επίπεδα.

GAMEPLAY 94%

Αλλη μια επιτυχία προδιαγράφεται για τη Thalamus.

ΓΕΝΙΚΑ 96%

Πολλές φορές έχουμε δει κατοίκους πλανητών να μεταναστεύουν, γιατί ο πλανήτης τους καταστράφηκε από φυσικά φαινόμενα ή λόγω εισβολής άλλων, εχθρικών πολιτισμών, που έσπειραν παντού το θάνατο και την καταστροφή. Είναι η πρώτη φορά όμως που γινόμαστε μάρτυρες μετανάστευσης ολόκληρου του πληθυσμού κάποιου πλανήτη, λόγω του ότι δεν τους άρεσε το όνομά τους. Μπορεί να είχαν βέβαια κάποιο δίκιο, μια και ο πλανήτης τους ονομαζόταν Blot κι αυτοί Blotians, αλλά και πάλι δεν είναι σοβαρός λόγος μετανάστευσης. Ετσι, οι Blotians μετονόμασαν τους εαυτούς τους σε "Fuzzy Wuzzies", έφτιαξαν ένα διαγαλαξιακό διαστημόπλοιο και ξεκίνησαν για έναν πλανήτη με καλύτερο όνομα.

Ατυχώς όμως γι' αυτούς, το διαστημόπλοιό τους είχε μια απρόσμενη συνάντηση με κάποιον αστεροειδή που το ανάγκασε να προσγειωθεί ανώμαλα σε κάποιο νησί πάνω στη Γη, κάπου στον Ειρηνικό. Και μια και το νησί φαινόταν ακατοίκητο, του έδωσαν ένα όνομα που τους φάνηκε καλό ("The Hippiest place in the known Universe") και άρχισαν να χτίζουν τις καινούριες τους κατοικίες.

Στην άλλη πλευρά του νησιού όμως ζούσε μια φυλή δαιμόνων που, μόλις έμαθε τα διαδραματιζόμενα και κυρίως το νέο όνομα του νησιού, αποφάσισαν να λάβουν δραστικά μέτρα, να εξοντώσουν δηλαδή τα "Fuzzy Wuzzies". Ετσι, τα προσκάλεσαν σ' ένα πάρτι και μετά τα πρώτα ποτά συνέλαβαν με ένα δίχτυ όλα τα "Fuzzy Wuzzies" και τα φυλάκισαν. Και η ιστορία θα τελείωνε εδώ, αν ο Clyde Radcliffe, ένα Fuzzy Wuzzy, δεν κατάφερνε να ξεφύγει και, όπως καταλαβαίνετε βέβαια, θα προσπαθήσει να ελευθερώσει τους συντρόφους του. Ετσι, θα πρέπει να περάσει μέσα από τρία επίπεδα γεμάτα περίεργα πλάσματα και να αντιμετωπίσει πολλές δυσκολίες για να επιτύχει τον τελικό του στόχο.

Οι χαριτωμένοι ήρωες επιστρέφουν... αλλά τα πράγματα είναι δύσκολα...

Κάθε επίπεδο χωρίζεται σε τέσσερα στάδια. Στα δύο πρώτα ο ήρωάς μας περνάει μέσα από πίστες που σκρολάρουν οριζόντια και πρέπει να αντιμετωπίσει τους εχθρούς και τα φυσικά εμπόδια. Στο τρίτο στάδιο έρχεται αντιμέτωπος με το μεγάλο κακό του επιπέδου, και το τέταρτο στάδιο είναι ένα bonus game, επονομαζόμενο "Torture Screen", στο οποίο ο Clyde θα πρέπει να σώσει κάποιον σύντροφό του. Υπάρχουν ακόμη και καταστήματα όπου ο Clyde μπορεί να αγοράσει καλύτερα όπλα ή διάφορα άλλα αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν στην περιπέτειά του.

Η Thalamus, για μια ακόμη φορά, έκανε πολύ καλή δουλειά και έτσι το "Creatures" βρίσκεται στα ίδια επίπεδα ποιότητας με το εκπληκτικό "Turrican" που είχαμε δει πριν από μερικούς μήνες. Τα γραφικά είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει τους τελευταίους μήνες, με έμφαση στη λεπτομέρεια και αρκετή δόση χιούμορ. Το gameplay είναι πολύ καλό και εθιστικό, ενώ ο ήχος συμπεριλαμβάνει πετυχημένα μουσικά θέματα και πολύ καλά εφέ. Σε κάθε κουτί περιλαμβάνεται επίσης και μια κούκλα ενός "Fuzzy Wuzzy".

• Κ. Βασιλάκης

APPRENTICE



Δεν είναι και λίγες οι φορές που μόλις δούμε κάποιο παιχνίδι λέμε: "Να πάρει, είναι ολόιδιο με τα προηγούμενα 40 που είδαμε!". Το APPRENTICE μας θύμισε το WONDERBOY. Με παραπλήσιο σενάριο και με τα γνωστά χαριτωμένα γραφικά, η ατμόσφαιρα θυμίζει πάρα πολύ το παραμυθένιο περιβάλλον του WONDERBOY. Ας μην κολλήσουμε όμως στην επιφάνεια κι ας δούμε τα πράγματα αντικειμενικά. Ξέρω, θα μου πείτε ότι έχετε βαρεθεί να κοντρολάρετε ένα μικροκαμωμένο ανθρωπάκι και να αναγκάζεστε να σκοτώνετε σκαντζόχοιρους, ποντίκια κι άλλα χαριτωμένα ζωάκια (οι φιλόζωοι θα διαμαρτυρηθούν έντονα). Ασε που ο τελικός σας στόχος είναι η διάσωση μιας κοπελιάς! Μια όμως πρωτοτυπία του σεναρίου είναι η ακόλουθη: μπορείτε να κλωτσάτε και να κουβαλάτε ένα ξύλινο κιβώτιο, με το οποίο δημιουργείτε έντονους πονοκεφάλους στους εχθρούς σας. Μαζεύετε επίσης μήλα, σταφύλια και κάθε λογής... ζαρζαβατικά, για να αναπληρώσετε τις δυνάμεις σας. Επίσης, τα νομίσματα που συλλέγετε σας χρειάζονται για την αγορά επιπλέον οπλισμού στο μαγαζάκι που συναντάτε μετά από κάθε πίστα. Βέβαια, υπάρχουν και διάσπαρτα αντικείμενα για ποικίλες χρήσεις, όπως πανοπλίες, σπαθάκια και ρόπαλα για ισχυρότερα κτυπήματα, αλλά και κλειδιά για να ξεκλειδώνετε τις πόρτες. Το τοπίο περιλαμβάνει λιβάδια με γρασίδι, λιμνούλες τις οποίες ο μικρός μας ήρωας θα πρέπει να διασχίσει χωρίς να βρέξει τα δάκτυλά του (μερικά κιβώτια που επιπλέουν δίνουν λύση σ' αυτό το πρόβλημα), καθώς και δέντρα, σπηλιές αλλά και συννεφάκια (συγκινητικά όλα αυτά...). Το scrolling είναι πολύ ομαλό, αλλά δεν διαθέτει τίποτε το αξιοπρόσεκτο. Απλά, κάνει τη δουλειά του. Αν και τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και με κάποια δόση χιούμορ, δεν κατορθώνουν να ξεφύγουν πέρα από το μέσο όρο. Πάντως, υπάρχει ποικιλία από αντιπάλους και ο καθένας απαιτεί διαφορετικό αριθμό κτυπημάτων. Η μουσική που χρησιμοποιείται για χαλί είναι αρκετά καλή, διαφορετική για κάθε επίπεδο του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ περιορίζονται στα άκρως απαραίτητα.

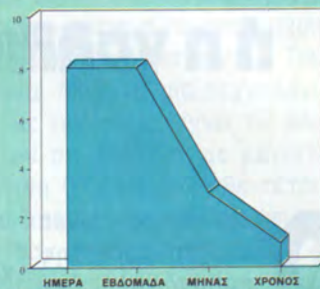
> "Αλλη μια απομίμηση του WONDERBOY;"

Τελικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα το εκτιμήσουν περισσότερο οι φανατικοί οπαδοί του WONDERBOY και των ομοίων του. Λίγα πράγματα έχει να προσφέρει στον τομέα πρωτοτυπία, γεγονός που είναι περίεργο για μια εταιρία όπως η RAINBOW ARTS.

• **Θ. ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ**

ΕΙΔΟΣ	ARCADE PLATFORM
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	RAINBOW ARTS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν σας το κάνουν δώρο, ασχοληθείτε μαζί του.

Καθόλου άσχημα, αλλά ούτε και εκπληκτικά. Θα θέλαμε περισσότερη ποικιλία στο τοπίο και πιο φαντασμαγορικές εκρήξεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Ο ήχος κρίνεται επαρκής, αν και τα εφέ είναι λίγο μονότονα. Για έναν τύπο παιχνιδιού που έχει εμφανιστεί τόσες φορές, θα έπρεπε να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία.

ΗΧΟΣ 71%

Εύκολο στο παίξιμο, αν και μερικά σημεία του παιχνιδιού απαιτούν περισσότερο χρόνο σκέψης για ένα arcade όπως το APPRENTICE.

GAMEPLAY 75%

Χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, οι φανατικοί θα το εκτιμήσουν.

ΓΕΝΙΚΑ 72%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Μου άρεσε αρκετά. Αλλά πάλι, είμαι φανατικός του WONDERBOY! Ας πάω να ξαναπαίξω πριν έρθει ο αρχισυντάκτης...

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η έλλειψη ποικιλίας και πρωτοτυπίας ρίχνει κάθετα το ενδιαφέρον για το APPRENTICE.

OPERATION STEALTH

ή η γαλλική εμμονή για ένα δικό τους Τζέημς Μποντ

Οσον αφορά τα νέα από το χώρο της παραγωγής, δεν έχουμε ακόμη κάτι συνταρακτικό. Περιμένουμε να δούμε τα WONDERLAND, THE SECRETS OF THE MONKEY ISLANDS, CRUISE FOR A CORPSE και άλλα πολλά. Πρέπει όμως να επισημάνω ότι επιτέλους ήρθε το THE FINAL BATTLE, το οποίο είναι φανταστικό. Είναι η από καιρού ανεμενόμενη συνέχεια του LEGEND OF THE SWORD που είναι, κατά τη γνώμη μου πάντα, το πιο ολοκληρωμένο και ρεαλιστικό adventure που έχω δει ως τώρα. Αν δεν υπάρξουν τίποτα απρόσμενες εκπλήξεις, πρέπει να είναι η καλύτερη περιπέτεια της χρονιάς. Τα έχει όλα. Πέντε κύριους χαρακτήρες, χρόνο, κτηριακές συνθήκες(!) και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Πριν προχωρήσουμε όμως

Φίλοι adventurers, η ξακουστή, και ίσως η καλύτερη σ' όλο τον κόσμο συντεχνία μάγων του περιοδικού μας, σας εύχεται ένα δημιουργικό, ως προς τις επιθυμίες και τις προσδοκίες σας, 1991. Εμείς όλοι εδώ περάσαμε αυτές τις μέρες πολύ καλά, ανταλλάσσοντας όμορφα και χρήσιμα δώρα, ξέρετε εσείς: κεφάλι ποντικού τετρακοσίων ετών, αίμα νυχτερίδας εξακοσίων ετών, δέρμα δράκου προϊστορικής εποχής κ.λπ. Πίναμε τα μαγικά μας φίλτρα, ο Γιώργος Κυπαρίσσης είχε μια εκπληκτική συνταγή που έβλεπες αμέσως τον ουρανό και τα άστρα, και γενικά περάσαμε μέρες εκπληκτικής ευφορίας. Αυτόν το μήνα, έχουμε για σας μια γαλλική συνταγή και είμαι υποχρεωμένος να σας αναφέρω την καθοριστική βοήθεια του φίλου μου και εκλεκτού μάγου Κώστα Πολύζου, για την έγκαιρη παρουσίασή της.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

στην αναλυτική παρουσίαση της περιπέτειάς μας, σας έχω μια πολύ μεγάλη έκπληξη. Οπως πρέπει να ξέρετε από το χριστουγεννιάτικο τεύχος, αποφάσισα να ξεμπερδεύω με τα διάφορα μαγικά scrolls που έχω μαζέψει χιλιάδες χρόνια τώρα. Ετσι, σαν ένα δώρο για την καινούρια χρονιά, σας γνωστοποιώ ότι όποιος θέλει μπορεί να προμηθευτεί κάποιες από τις λύσεις των adventures που ακολουθούν παρακάτω. Οι αριθμοί δίπλα σημαίνουν την ποσότητα που υπάρχει για την καθεμία απ' αυτές. Εχουμε και λέμε λοιπόν: BARD'S TALE I (6), BARD'S TALE III (1), DUNGEON MASTER (2), INDIANA JONES (3), JAK MC KRACKEN (9), MANIAC MANSION (5), OPERATION STEALTH (3), FUTURE WARS (1), CHRONO-QUEST I (Atari 4 - Amiga 7), CHRONO-QUEST II (4), MINDFIGHTER (5), DREAM ZONE (3), KNIGHTMARE (2), TOTAL ECLIPSE (3), CASTLE MASTER (6),



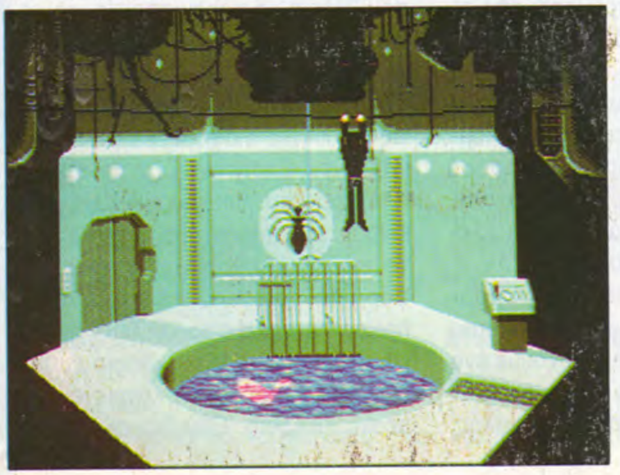


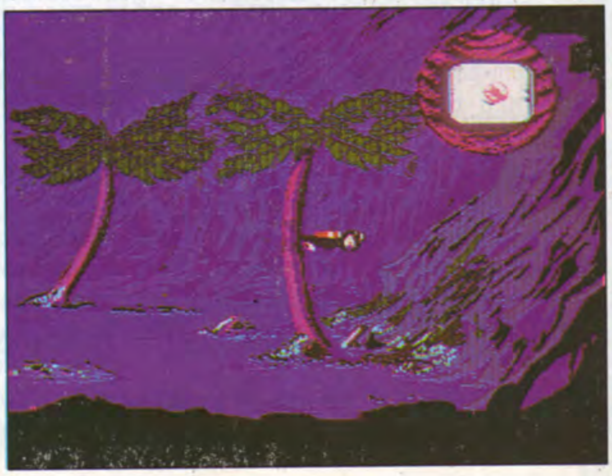
DEJA-VU I (2), DEJA-VU II (9), SHADOWGATE (3), UNINVITED (9), ZORK I (5), MOONMIST (13), CUTTHROATS (9), WITNESS (6), LURKING HORROR (6), WISHBRINGER (13), HOLLYWOOD HI-JINKS (2), BATTLETECH (1), PLANETFALL (9), STATIONFALL (9), HITCH-HIKERS (12), BEYOND ZORK (6), LEATHER OF PHOBOS (9), SHERLOCK HOLMES (infocom 5), FAERY TALE (1), GREAT ESCAPE (1), PARY MASON (1), LORDS OF RINGS (2), SHADOWS OF MORDOR (5), HOBBIT (2), SHERLOCK HOLMES (M. HOUDE 5), REBEL PLANET (3), KAYLETH (2), GREMLINS (1), CALLING (2), DRAKULA (1), TREASURE ISLAND (4), VOODOO CASTLE (3), RIGEL'S REVENGE (4), GRANGE HILL (6), GOLDEN BUTTON (5), PIRATE ADVENTURE (3), JEWELS OF BABYLON (6), VALHALLA (1), IN SEARCH OF ANGELS (2), JEKYLL AND HYDE (2), DOMES OF SHA (3), HAMMER OF GRIMMOLD (3), VENOM (3), NEVER ENDING STORY (10), VERA CRUZ (3), SYDNEY AFFAIR (2), HEAVY ON THE MAGIC (2), ROBIN OF SHERWOOD (2), ROBO CITY (4), TIMES OF LORE (4), KENTILLA (3), TERRORMOLINOS (2), MORDOR QUEST (1), BIG SLEEZE (1), MAT LUCAS (2), INSCREBIL HULK (6), MURDER OF MIAMI (2), SORCERER OF CLAYMURD CASTLE (2), SPIDERMAN (5), FANTASTIC FOUR (6), BORROWED TIME (4), TRACERS SANCTION (3), TASS TIME IN TONETOWN (2), LEGEND OF THE SWORD (4), MYTH (5), FISH (8), CORRUPTION (5), JINXTER (8), PAWN (14), GUILD OF THIEVES (5), COLOSSAL ADVENTURE (12), DUNGEON ADVENTURE (7), ADVENTURE QUEST (6), LORDS OF TIME (5), RED MOON (2), PRICE OF MAGIC (5), SNOWBALL (4), RETURN TO EDEN (5), WORM IN PARADISE (4), ERIK THE VIKING (5), EMERALD ISLE (5), KNIGHT ORC (12), GNOME RANGER (10), LANCELOT (5), INGRID'S BACK (4), SCAPEGHOST (6), Μιλάμε δηλαδή για λύσεις περίπου 105 διαφορετικών adventures(!). Δεν έχετε παρά να στείλετε ένα γράμμα κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού για περισσότερες πληροφορίες. Προσέξτε γιατί θα τηρηθεί αυστηρή σειρά προτεραιότητας. Μετά από αυτό, πιστεύω να μην έχετε πια κανένα παράπονο από τη στήλη μας. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία είναι περίπου η εξής: οι Αμερικανοί έχουν φτιάξει ένα "τέλειο" αεροπλάνο, το οποίο χαρακτηρίζεται σαν τέτοιο, γιατί διαθέτει ένα ειδικό σύστημα το οποίο αχρηστεύει όλα τα επίγεια ραντάρ. Ταυτόχρονα, διαθέτει μια τεχνολογία laser, με την οποία ρίχνει τις βόμβες του σε στόχους με μέγιστη απόκλιση 0,001%(!). Κάθε τέτοια βόμβα μπορεί να καταστρέψει μια πόλη σαν τη Νέα Υόρκη μέσα σε 10 δευτερόλεπτα. Το πειραματικό μοντέλο που έχει κατασκευαστεί δεν μπορεί ακόμη να ανανεώνεται σε καύσιμα ενώ πετά. Αυτό λοιπόν το πειραματικό μοντέλο κλέβεται κάτω από τη μύτη, στην κυριολεξία, των Αμερικανών. Πρώτος βασικός ύποπτος θεωρείται ο στρατηγός Manigua. Εχοντας σπουδάσει κοινωνιολογία στο Πανεπιστήμιο του Harvard, εκλέχτηκε πρόεδρος στην Παραγουάη πριν τρία χρόνια. Σιγά-σιγά όμως κατόρθωσε να επιβάλει μια στρατιωτική χούντα και αυτοανακηρύχθηκε δικτάτορας της χώρας. Φυσικά, αμέσως δημιουργήθηκε μια ομάδα ανταρτών με το όνομα

ΕΤΑΙΡΙΑ: Delphine Software/Cinematique	
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST, Amiga, IBM, IBM συμβατοί	
ΤΥΠΟΣ: Mouse driven animated graphic adventure	





LIBERTAD, οι οποίοι προσπαθούν να ανατρέψουν τη δικτατορία και να ξαναφέρουν τη δημοκρατία στη χώρα τους. Και φυσικά, οι καλοί Αμερικανοί σταμάτησαν να υποστηρίζουν τον πρόεδρο Manigua και υποστηρίζουν τους αντάρτες(!). Ποιος είναι ο John Glames; Πράκτορας της CIA με τον κωδικό DSC3, ύψους 1,85m, βάρους 75 κιλών, 33 χρονών, ο οποίος στην επτάχρονη προϋπηρεσία του έχει φέρει σε αίσιο πέρας αρκετές δύσκολες αποστολές. Στο πανεπιστήμιο της Βοστώνης αναδείχτηκε πρωταθλητής στα 1.500 ελεύθερο και στα 200 πεταλούδα(!). Το 1981, ενώ υπηρετούσε στην Ασία, έμαθε τις ανατολικές πολεμικές τέχνες, έχοντας τον τίτλο του Master of Ninjitsu. Το 1983 τέλειωσε με επιτυχία το Ινστιτούτο τεχνολογίας τής Μασσαχουσέττης. Είναι εκπληκτικός σκιέρ, εκπληκτικός δύτης, μοναδικός στη μάχη σώμα με σώμα, και απόλυτος γνώστης σε ό,τι αφορά τη σύγχρονη κατασκοπευτική τεχνολογία, δηλαδή ηλεκτρονικά, χημικά κ.λπ. Μοναδική του αδυναμία οι γυναίκες... Εν ολίγοις, μπροστά του ο Τζέημς Μποντ είναι ένας απλός τυφλοπόντικας. Γιατί είναι πρώτος ύποπτος ο στρατηγός ή πρόεδρος Manigua; Βασική αιτία ένα τέλεξ που έστειλε στα κεντρικά γραφεία της CIA ο πράκτορας DSC2, το οποίο λέει: "Πληροφορίες για την υπόθεση Stealth. Χρειάζομαι βοήθεια ενός ακόμη πράκτορα". Ετσι, το πιο πιθανό είναι ότι ο Manigua είναι μπλεγμένος έμμεσα ή άμεσα στην κλοπή αυτή. Η CIA όμως υποπτεύεται και τους Σοβιετικούς, δηλαδή την K.G.B. Παρόλο που οι επικεφαλής των Σοβιετικών είναι υπέρ του διαλόγου των 2 υπερδυνάμεων, στη μυστική αστυνομία υπάρχουν δυνάμεις ανεξέλεγκτες. Υποψιάζονται και τον Σοβιετικό καθηγητή Lucasiewicz, ο οποίος ενώ δούλευε σ' ένα παραπλήσιο σχέδιο αεροπλάνου με το Stealth, ζήτησε άσυλο στη Δυτ. Γερμανία. Σκοπός σου είναι να εντοπίσεις το κλεμμένο αεροπλάνο και, αν δεν μπορείς να το φέρεις πίσω, να το



καταστρέψεις. Προσωπικά δεν με συγκίνησε το σενάριο αυτό, όπως και το αντίστοιχο του Codename: Iceman. Είναι, κατά τη γνώμη μου, φανερό ότι το πλησίασμα των 2 υπερδυνάμεων έχει φέρει σε αμηχανία, άρα και έλλειψη έμπνευσης, όσους δεν προσαρμόζονται με τη νέα πραγματικότητα. Θα χρειαστεί ίσως αρκετός καιρός, μέχρι να δούμε ένα καλό και στοιχειωδώς πρωτότυπο κατασκοπευτικό σενάριο.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ – ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του OPERATION STEALTH κινούνται σε πολύ ικανοποιητικό επίπεδο και είναι οπωσδήποτε καλύτερα από τα αντίστοιχα του FUTURE WARS. Ο χαρακτήρας είναι αρκετά καλά σχεδιασμένος, ενώ τα σχέδια των διάφορων χώρων είναι ρεαλιστικά. Υπάρχουν ορισμένα απ' αυτά που ξεχωρίζουν, φτάνοντας σε πολύ υψηλά στάνταρ. Σαν τέτοια αναφέρω τα γραφικά των χαρτοφυλάκων, όταν τους ανοίγεις, όλο το κομμάτι που διαδραματίζεται από τη στιγμή που ελευθερώνεις την κοπέλα από το βυθό της θάλασσας μέχρι που μπαίνεις στο παλάτι, οι σκηνές στο τέλος, από τη στιγμή που κρέμεσαι από το ελικόπτερο και μετά, ενώ έξυπνες είναι και οι σκηνές όπου δέρνεις τους αντιπάλους σου. Πάνω απ' όλα όμως βρίσκεται το εισαγωγικό κομμάτι της περιπέτειας που αφορά την κλοπή του αεροπλάνου από έναν ξένο πράκτορα. Λες και βλέπεις κινηματογραφική ταινία. Αν σ' αυτά προσθέσεις και τους όμορφους συνδυασμούς χρωμάτων που υπάρχουν, τότε σίγουρα έχουμε ένα πολύ καλό σύνολο γραφικών. Ο ήχος του είναι επίσης πολύ καλός, ικανοποιητικός για μια κατασκοπευτική περιπέτεια, με την έννοια ότι βοηθά στο να αναδεικνύεται το στοιχείο της δράσης. Δεν γίνεται πουθενά βαρετός, ενώ υπάρχουν και ορισμένα κομμάτια που συνοδεύει το animation της οθόνης, δηλαδή την κίνηση του ήρωα, το άνοιγμα διάφορων συρταριών ή πορτών κ.λπ. Σίγουρα πάντως είναι πολύ ανώτερος από τον αντίστοιχο της Sierra στο Codename: Iceman. Και εδώ πάντως θα ξεχωρίσω τις στιγμές της έκπληξης, δηλαδή: όταν κάτι ξαφνικό συμβαίνει, η μουσική παίζει ανάλογα. Συνολικά, οι προγραμματιστές, και ιδιαίτερα η (ή ο) Jean Baudlot, έχουν κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά στον τομέα αυτό.

Ας περάσουμε όμως στον τομέα του χειρισμού του, γιατί σίγουρα εδώ η Cinematique γράφει τη δική της ιστορία. Γράψαμε και στο τεύχος του Απρίλη '90, όταν παρουσιάζαμε το FUTURE WARS, ότι η πρώτη ανάλογου χαρακτήρα προσπάθεια έγινε με το BERMUDA PROJECT της Microsoft, που όμως δεν βρήκε μεγάλη ανταπόκριση. Αυτή τη φορά οι προγραμματιστές βελτιώνουν ακόμη πιο πολύ το σύστημα με το οποίο λειτουργεί η περιπέτεια. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Πατώντας και τα δύο πλήκτρα του mouse εμφανίζεται ένα μενού με τις εντολές VERSION, RESTART GAME, BACK UP DRIVE, LOAD GAME, SAVE GAME. Η πρώτη αφορά την έκδοση που έχεις, η δεύτερη σε ξεκινά από την αρχή, η τρίτη ρυθμίζει το drive που θέλεις να χρησιμοποιείς για να κάνεις load/save και οι δύο τελευταίες αφορούν το σώσιμο και το φόρτωμα μιας θέσης, σε μια από τις είκοσι μία διαφορετικές που δημιουργεί. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse ρυθμίζεις την κίνηση του χαρακτήρα. Τοποθετείς το mouse όπου θέλεις, πατάς μια φορά το αριστερό πλήκτρο και ο ήρωας πάει εκεί όπου θέλεις, εκτός και αν παρεμβάλλεται κάποιο εμπόδιο, οπότε πρέπει να κάνεις ενδιάμεσες κινήσεις. Εδώ θεωρώ ότι το

Future Wars λειτουργούσε καλύτερα, δηλαδή είχε πιο άμεση ανταπόκριση στην κίνηση που ήθελες. Χαρακτηριστικά αναφέρω την κίνηση του ήρωα όταν θέλεις να κάνεις OPERATE ARM OF STATUE. Στάσου ακριβώς αριστερά στο άγαλμα και ενεργοποίησε αυτή την εντολή. Τότε, αντί να τ' ανοίξει αμέσως, θα πάει δεξιά, θα ανέβει μέχρι το μπαλκόνι, θα ξανακατέβει, και μόνο τότε θα το ανοίξει(!). Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται το μενού με τις εντολές που χρησιμοποιείς στη δράση σου. Αυτές είναι οι EXAMINE, TAKE, INVENTORY, USE, OPERATE και SPEAK. Εδώ οι προγραμματιστές φάνηκαν καλοί στη δουλειά τους. Ετσι, λαμβάνοντας υπόψη τους τις κριτικές για την πρώτη τους περιπέτεια, φρόντισαν να εξαφανίσουν τα αρνητικά, όπου υπήρχαν, ενώ ταυτόχρονα έκαναν κι άλλες βελτιώσεις. Να τι εννοώ ακριβώς: με την εντολή EXAMINE μπορείς να εντοπίσεις τα διάφορα αντικείμενα ή χαρακτήρες που βρίσκονται στην οθόνη και επιλέγοντας ένα απ' αυτά με το mouse, να πάρεις την περιγραφή του. Αυτή τη φορά πρόσεξαν και δεν χρειάζεται να 'σαι ακριβώς δίπλα σε κάτι που εξετάζεις, ώστε λειτουργώντας την πιο πάνω εντολή να βρεις αν κρύβεται κάτι, γεγονός που ήταν το κύριο μειονέκτημα του Future Wars. Ετσι, στην αρχή από την πόρτα κάνε EXAMINE COIN RETURN SLOT και ο χαρακτήρας θα πάει μόνος του κοντά και θα βρει αν υπάρχει κάτι ή όχι. Αν όμως θέλεις να εξετάσεις κάτι από το inventory σου, τότε λειτουργείς διαφορετικά. Πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται το μενού με τις εντολές, πας στην EXAMINE, κι αυτή τη φορά πατάς πάλι το δεξί πλήκτρο του mouse. Τώρα εμφανίζεται ένα άλλο μενού που δείχνει τι αντικείμενα έχεις. Επίλεξε ένα από αυτά, κι έχεις την περιγραφή του. Μ' αυτό το σύστημα η εντολή INVENTORY λειτουργεί για να βλέπεις μόνο τι κουβαλάς και η SPEAK μόνο για να μιλήσεις



σε κάποιο άλλο. Οι εντολές όμως USE και OPERATE έχουν κι αυτές διπλή λειτουργία. Αν τις επιλέξεις με το αριστερό πλήκτρο του mouse, τότε αφορά εξωτερική λειτουργία, π.χ. OPERATE DOOR ή OPERATE GRILL κ.λπ. Αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις όμως κάποιο αντικείμενο απ' αυτά που έχεις, τότε θα επιλέξεις το δεξί πλήκτρο του mouse. Δύο παραδείγματα: για να πάρεις την εφημερίδα, κάνεις τα εξής: δεξί πλήκτρο του mouse οι εντολές, δεξί πλήκτρο του mouse επιλέγεις το USE, αριστερό πλήκτρο επιλέγεις το coin. Ετσι, έχεις το USE COIN ON. Τώρα πήγαινε στο COIN SLOT, πάτα το mouse και παίρνεις την εφημερίδα. Για να πάρεις όμως το αποτύπωμα από το ποτήρι, κάνεις τα εξής: δεξί πλήκτρο του mouse οι εντολές, δεξί πλήκτρο του mouse επιλέγεις το USE, δεξί πλήκτρο του mouse επιλέγεις το cigarette paper και πάλι δεξί πλήκτρο του mouse επιλέγεις το glass. Ετσι, έχεις την εντολή USE CIGARETTE PAPER ON GLASS. Με λίγη εξάσκηση θα δείτε ότι όλα είναι εύκολα. Απλά ξανατονίζουμε ότι, αν θέλετε εξωτερική δράση των εντολών, πατάτε το αριστερό πλήκτρο του mouse, ενώ, αν θέλετε δράση που αφορά το inventory σας, το δεξί πλήκτρο. Ετσι, ο χειρισμός του έγινε πιο εύκολος και ξεπεράστηκαν πολλά προβλήματα που υπήρχαν στο Future Wars. Επαναλαμβάνω ότι το μοναδικό μειονέκτημα εμφανίζεται στην κίνηση του κύριου χαρακτήρα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας, αν και δεν βοηθιέται ιδιαίτερα από το σενάριο, είναι αρκετά καλή. Αυτό οφείλεται στις πολύ καλές στιγμές δράσης, στις εκπληκτικές ενδιάμεσες σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα, αλλά και στους πολύ καλοδουλεμένους διαλόγους-κείμενα που υπάρχουν και που πραγματικά είναι εντυπωσιακοί. Σ' αυτό τον τομέα έχει γίνει πάρα πολύ καλή δουλειά.

Η δράση είναι πάρα πολύ πλούσια. Εχει αρκετούς γρίφους, μερικοί από τους οποίους είναι πολύ καλοί και σε γνήσιο Τζέιμς-Μποντίστικο στιλ, ενώ ταυτόχρονα υπάρχουν και δεκατρία τύπου arcade κομμάτια. Ναι, διαβάζετε σωστά. Δεκατρία τον αριθμό. Το πρώτο είναι όταν δραπετεύεις από τη σπηλιά και κολυμπάς στην υπόγεια σπηλιά. Το πιο δύσκολο και εκνευριστικό σημείο της περιπέτειας. Το δεύτερο είναι όταν δραπετεύεις με την κοπέλα από το βυθό. Ακολουθούν 4 mazes με φρουρούς που πρώτα πρέπει να φτάσεις στο κλειδί και μετά στην έξοδο. Ακολουθεί ένα arcade με το σκούτερ, σου όπου κυνηγάς τον πράκτορα και αποφεύγεις τους καρχαρίες, κι αυτό όπου, ακριβώς μετά, πρέπει ν' αποφύγεις τους άλλους που σε κυνηγούν. Ακολουθεί αυτό που αποφεύγοντας τους καρχαρίες, πρέπει - κάνοντας EXAMINE SEAWEED - να βρεις και να πάρεις το elastic band, πράγμα δύσκολο γιατί σ' αυτό το σημείο οι εντολές δεν δουλεύουν σωστά. Μετά έρχονται άλλα 4 mazes αυτή τη φορά με ποντίκια. Το σίγουρο πάντως είναι ότι η δράση του, εκτός από το να είναι εντυπωσιακή, είναι τόσο πλούσια που δεν θ' αφήσει παραπονούμενο κανέναν. Ας δούμε και μερικούς γρίφους. Πώς δραπετεύεις από το κλουβί; Κάνε γρήγορα USE PEN ON LOCK στην πόρτα. Μετά USE WATCH ON WALL στα δεξιά και USE WATCH ON WALL στα αριστερά. Τώρα πήγαινε και OPERATE GRILL. Πώς κάνεις αντιπερισπασμό στο τέλος; Πριν μπεις στο δωμάτιο του επιστήμονα, USE ELECTRIQUE CABLE ON ELECTRIC PLUG, OPERATE

ELECTRIC RAZOR, USE ELECTRIC RAZOR ON TRASHCAN. Μπες, και στην πρώτη ευκαιρία σώσε. Αμέσως κάνε την εντολή USE CIGARETTE ON COMPUTER (κάτω δεξιά). Το τελευταίο τσιγάρο το red. Οταν ακούσεις τον αντιπερισπασμό, ενεργοποίησε την εντολή. Οταν γίνει η έκρηξη OPERATE OTTO, αλλά μόνο στο πρόσωπο. Μετά USE COMPACT DISC ON CD PLAYER και αμέσως φύγε από την NW πόρτα. Στο ελικόπτερο USE ELASTIC BAND ON BOMB και στην ακριβώς από κάτω οθόνη OPERATE LIFEBOAT.

Το OPERATION STEALTH είναι απολαυστικότατο. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά και ήχο, πλουσιότατη δράση, έξυπνους γρίφους, arcade δράση. Ολα αυτά συνθέτουν ένα πολύ καλό σύνολο, με μοναδικά μειονεκτήματα το σενάριο και λίγο την κίνηση του χαρακτήρα. Μην το χάσετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού περάσεις όλα τα προκαταρκτικά, βρίσκεσαι στην αίθουσα ενός αεροδρομίου. Πήγαινε κοντά στο newspaper box και EXAMINE COIN RETURN SLOT. Βρίσκεις ένα νόμισμα και το παίρνεις. USE COIN ON COIN SLOT. Παίρνεις μια εφημερίδα. Προχώρησε αριστερά και μπες στην πόρτα. Βρίσκεσαι μέσα στις τουαλέτες. Μπες στην πρώτη τουαλέτα.

Μέσα EXAMINE NEWSPAPER οι πρώτες σου πληροφορίες. OPERATE BRIEFCASE, TAKE PEN, EXAMINE AMERICAN PASSPORT, TAKE BENCH OF NOTES, TAKE AMERICAN PASSPORT, EXAMINE CALCULATOR, OPERATE CALCULATOR. Ανοίγεις την κρύπτη. EXAMINE UNUSED PASSPORT, EXAMINE PASSPORT FALSIFIER, OPERATE UP BUTTON ή το κάτω μέχρι να δείξει FRANCE. Εδώ είναι καλό να κάνεις SAVE, γιατί σ' ορισμένες εκδόσεις θέλει διαβατήριο άλλης χώρας. Εχοντας σώσει, δοκίμασε με το φρουρό μέχρι να βρεις το σωστό. Στις περισσότερες πάντως εκδόσεις θέλει την επιλογή France. OPERATE UNUSED PASSPORT το κλείνεις, TAKE UNUSED PASSPORT, USE UNUSED PASSPORT ON OPENING, OPERATE ENTER BUTTON, OPERATE BRIEFCASE. Κλείνεις το χαρτοφύλακα κι έχεις φτιάξει ένα γαλλικό διαβατήριο. Βγες έξω και πήγαινε στο φρουρό. USE FRENCH PASSPORT ON CUSTOMS OFFICAL. Σ' αφήνει να περάσεις. Αν έχεις λάθος διαβατήριο σε συλλαμβάνει. Πήγαινε στις πληροφορίες και SPEAK WELCOME HOSTESS. Σου δίνει ένα τηλεγράφημα. EXAMINE TELEGRAM. Διαβάζεις: "Flight 714. Mr Martinez". Προχώρησε αριστερά και στον οπλισμένο φρουρό USE AIRLINE TICKET TO GUARD. Περνάς μέσα. Στα αριστερά τώρα υπάρχουν δύο έξοδοι. Πήγαινε στην κάτω αριστερά, σ' αυτή που είναι δίπλα στη μεσαία τζαμαρία. Μέσα βλέπεις τις αποσκευές από την πτήση 714. Πήγαινε γρήγορα σ' αυτές και κάνε συνέχεια EXAMINE BAGGAGE μέχρι να δεις τ' όνομα Martinez. Αμέσως κάνε TAKE BAGGAGE. Φύγε και πήγαινε δεξιά στις τουαλέτες. Μπες στην πρώτη αριστερά. Μέσα OPERATE BAGGAGE. Βρίσκεις ένα ρολόι και μια ξυριστική μηχανή που τα παίρνεις. Βγες και στον προθάλαμο των τουαλετών πήγαινε δεξιά και εντόπισε την πρίζα. Τώρα κάνε EXAMINE ELECTRIC RAZOR, OPERATE ELECTRIC RAZOR. Ανοίγεις το πίσω μέρος του και βρίσκεις κάτι καλώδια. USE ELECTRIC CABLE ON ELECTRIC SOCKET. Σου λέει να αγοράσεις ένα red carnation για αναγνώριση και ότι η συνάντησή σας θα γίνει στο πάρκο. Η αυτοκαταστροφή της κασέτας είναι φάρσα. Αυτό σημείωσέ το, γιατί θα σου χρειαστεί σαν κίνηση αντιπερισπασμού προς το τέλος της περιπέτειας. Πριν φύγεις, USE BAGGAGE ON BIN για να αποφύγεις τους ελέγχους. Βγες και στον αξιωματικό, USE FRENCH PASSPORT ON CUSTOMS OFFICAL. Προχώρησε αριστερά και βγες από τις πόρτες. Οταν έρθει το ταξί, γρήγορα μπες μέσα. Αν το χάσεις δεν πειράζει, περίμενε και θα έρθει και άλλο. Σε πάει στο κέντρο της πόλης. Πήγαινε αριστερά και μπες στην τράπεζα. Στον υπάλληλο USE BENCH OF NOTES ON BANK CLERK. Παίρνεις μερικά coins. Βγες έξω και πήγαινε δεξιά στο λουλουδάδικο. Εδώ EXAMINE FLORIST, SPEAK FLORIST, USE COINS ON FLORIST, TAKE RED CARNATION, όπως σου έλεγε και το μήνυμα. Πήγαινε αριστερά, συνέχισε πίσω από την τράπεζα και πήγαινε στο πάρκο. Τώρα κάνε SAVE, γιατί η επόμενη δράση πρέπει να γίνει πολύ γρήγορα, αλλιώς χάνεις. Μέσα στο πάρκο, αφού σώσεις, USE RED CARNATION ON JOHN. Το φοράς στο πέτο. Πήγαινε και κάτσε στο παγκάκι, με διπλό κλικ του mouse. Ο σύντροφός σου έρχεται, ένα αμάξι όμως τον παρακολουθεί και τον σκοτώνει. Αμέσως πήγαινε κοντά του. Παίρνεις ένα κλειδί και μια κάρτα που γράφει το νούμερο 2.475. Φύγε αμέσως πηγαίνοντας κάτω, ως το πεζοδρόμιο, και μετά δεξιά. Αν καθυστερήσεις, σε συλλαμβάνουν για το φόνο! Σ' αυτή την περίπτωση ξαναφόρτωσε και δοκίμασε πάλι μέχρι να τα καταφέρεις. Αν τα κάνεις όλα σωστά, πήγαινε και μπες στην τράπεζα. Στον υπάλληλο USE BENCH OF NOTES ON CLERK και παίρνεις μερικά coins. Θα σου χρειαστούν αργότερα για να αγοράσεις κάτι, και αν δεν το κάνεις τώρα, δεν θα 'χεις άλλη ευκαιρία. Τώρα USE CARD AND KEY ON BANK TELLER. Τώρα κατέβα τις σκάλες. Ο υπάλληλος θα σου έχει ανοίξει τη σιδερένια πόρτα όπου φυλά τις θυρίδες. Κάνε EXAMINE SAFE μέχρι να βρεις αυτό με το νούμερο 2.475... Η συνέχεια επί της οθόνης. ■

ΔΡΑΣΗ:	10
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	9
ΗΧΟΣ:	9
ΓΡΙΦΟΙ:	10
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	9

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ----------------------------

Διεύθυνση -------------- ΤΗΛ. --------

Πόλη ---------------------- Τ.Κ------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

COMPUTER COMMODORE

COMMODORE C64 II + ΚΑΣΕΤ.+ΤΡΟΦ.	38.140
AMIGA 500 (1DD,MOUSE,ΤΡΟΦΟΔ.)	110.170
AMIGA 2000 (1DD) ΧΩΡΙΣ ΟΘΟΝΗ	233.050
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ AMIGA 500	12.710
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ COMMODORE C64	8.500
MOUSE AMIGA 500	8.500

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD,640KB,14")	149.500
PROFEX PC22 (286-12MHz,20MB,14")	250.000
PROFEX PC55 (386SX-20MHz) (VGA1024 CARD,40MB,14"VGA MONO)	480.000
PROFEX LAPTOP 286-12,40MB HD	470.000
HYUNDAI SUPER 16TE,1DD,14" οθόνη	110.000
HYUNDAI 386SX-16Mhz,14",20MB HD	246.000
KISWARE XT-12MHz,640,14",1DD	125.000
KISWARE 286-12MHz,1MB,14",20MB	212.500
KISWARE AT286-12MHz,1MB,40MB,14"	233.000
KISWARE AT286-20MHz,1MB,20MB,14"	248.500
KISWARE 386SX-16MHz,1MB,20MB,14"	272.000
KISWARE 386-25MHz,40MB,14"	420.000
KISWARE 386-33MHz,40MB,14"	457.000
KISWARE 486-25MHz,40MB,14"	???.000

FLOPPY DISK DRIVES DATARECORDER

360 KB CHINON /JVC/PROFEX	15.260
1.2 MB CHINON/MICHUMI	17.800
1.44MB 3.5" WITH FRAME	17.800
1.44MB TEAC 3.5" WITH FRAME	18.650
COMMODORE 1541-II (FOR C64)	34.750
2o drive για ATARI ST 3.5" ΕΞΩΤ.	22.040
DATARECORDER FOR COM. C64	6.360

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-20 A4,180CPS	55.100
STAR LC-10 COLOR A4,144CPS	66.950
STAR LC24-10 24 PINS,A4,170CPS	76.700
CITIZEN SWIFT 24,24 PINS,A4,160CPS	90.085
CITIZEN MSP15 A3,160CPS	99.160
PROFEX LASER LD1000 A4 ,6PPM	299.150

KEYBOARDS (ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ)

KEYBOARD 102 KEYS XT/AT	11.870
CHERRY KEYBOARD 102 KEYS XT/AT	12.720

ΧΑΡΤΙ

12"X240MM(DIN A4) 60g/M2 1000φύλλα	1.700
11"X15" (A3) 1000φ.	2.550

12μηνη ΕΓΓΥΗΣΗ Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

MONITORS

TTL MONITOR 14" ,flat screen	24.580
TTL PROFEX SWM1420 14" flat,	27.970
EGA MONITOR 14" COLOR (640X350)	77.970
VGA MONOCHROME MONITOR 14"	36.440
VGA PROFEX VCM1410 color,14"	97.460
MULTISYNC MONOCHROME (1024X768)	56.000
NEC 2A 14" COLOR (800X600)	149.550
NEC 3D 14" COLOR (1024X768)	169.490
COMMODORE 1802 COLOR PAL	46.610
COMMODORE 1084S STEREO FOR AMIGA	68.650
MULTISYNCH MONIT. COLOR (1024X768)	116.100

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 10 ΔΙΣΚΕΤ.(3.5" ή 5.25")	425
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50-ΚΛΕΙΔΙ 3.5 ή5.25	1.480
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 '' '' ''	1.700
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 5.25" POSSO	5.930
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 3.5" POSSO	5.100
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80X3.5" QUICKJOY VAN 3	2.120
'' '' 80X5.25" QUICKJOY VAN 5	2.120
MOUSEPAD αντιστατικό (NORIS DATA)	1.270
MONITOR FILTER 12" (NORIS DATA)	3.390
MONITOR FILTER 14" (NORIS DATA)	3.820
MONITOR STAND 12"/14" (NORIS DATA)	3.390
PRINTER STAND DS80 (NORIS DATA)	3.390
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ ΓΙΑ AMIGA 500	1.700
DISK-NOTCHER (ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ)	850
ΒΑΣΗ TOWER ΠΛΑΣΤΙΚΗ	3.390
ΒΑΣΗ TOWER ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΜΕ ΡΟΔΕΣ	7.210
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	510
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΤΑ 5.25" ή 3.5"	850
ΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΣ ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	23.730

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA500-2000

2o DRIVE 3.5" ΕΞΩΤ. (A500/A2000)	24.580
2o DRIVE 3.5" ΕΣΩΤ. (AMIGA 2000)	21.190
SOUND-SAMPLER STEREO	12.710
MIDI-INTERFACE	9.750
LIGHT MOUSE FOR AMIGA 500/1000/2000	9.750
A590 COMMODORE HARDDISK 20MB (A500)	105.930
20 MB+CONTR.A2090 (AMIGA 2000)	84.750
A501 CLOCK/RAM EXPANSION (512KB)	27.970
512KB RAM FOR AMIGA 500	16.950
1.5 MB RAM EXP.(AMIGA 500)INTERNAL	67.800
DIGI - VIUE GOLD 4.0	42.380
SPLITTER (Διαχωριστής χρωμάτων)	59.320
A2300 INTERNAL GENLOCK (AMIGA 2000)	42.380
COMMODORE DESKTOP VIDEO-DIZITIZER	177.970
A520 AMIGA TV-MODULATOR	6.870
A2086 PC/XT CARD + 5.25"DD(A2000)	84.750

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ DEALERS

ΒΙΒΛΙΑ

ΟΔΗΓΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ AMIGA(ΦΠΑ 4%)	2.790

ADD-ON-CARDS

PROFEX GAME CARD 1 (GC1)	3.390
PROFEX GAME CARD 2 (GC2)(4.77-16Mhz)	4.240
CLOCK CARD for XT	5.000
MGA CARD (HERCULES)/PRINTER PORT	7.630
DUAL (CGA/MGA) CARD /PRINTER PORT	11.870
SUPER EGA LEVEL 3 (640X480)	20.340
SUPER EGA LEVEL 5 (800X600)	27.120
VGA KP800 8/16BIT,256KB (800X600)	27.970
VGA KP1000 8/16BIT,512KB (1024X768)	38.140
ATI VGA WONDER (1024X768,16BIT)256K	57.630
VIDEO SEVEN 1024i VGA CARD 256K	83.900
8255 I/O CARD	18.640
IEEE 488 CARD	50.850
AD/DA CARD 16 kanal / 12 bit	29.660
DISK CONTROLLER CARD 2x1.44 MB	7.630
EPROM-CARD 4 θέσεις/2716-27512	33.900
EPROM-CARD 8 θέσεις/έως 1 Mb	69.490
MULTI I/O (S,P,CLOCK,G,FDD CONTR)	11.020
MULTI I/O FOR AT/XT (2S,P,G)	8.480
PARALLEL PRINTER CARD	5.090
SERIAL V.24 CARD (2 PORTS)	5.930
RAM EXPANS.CARD 4MB/0 KB(16BIT,AT)	27.970

MOTHERBOARDS

XT 12 MHz / 0 Kb (V20 ή V30)	16.950
AT 12 Mhz / 0 Kb max. 4 MB	35.600
AT 16 Mhz Neat / 0 KB max. 8 MB	66.100
AT 20 MHz Neat / 0 kb max. 8 MB	77.970
386 SX 16 MHz / 0 KB max. 8 MB	92.380
386 25 MHz 32 K CACHE / MAX.16 MB	227.120
386 33 MHz 32 K CACHE / MAX.16 MB	260.170
486 25 MHz	???.000

ΚΟΥΤΙΑ-ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX + 200 W τροφ.,display	31.360
MINI TOWER +200 W , display	34.750
TOWER BOX με τροφοδοτικό	58.480
150 W τροφοδοτικό	14.410

Co CPUs (ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)

80287-10 (έως 13MHz)	53.390
80386SX-16	83.890
80387-20	86.440
80387-25	105.930

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐
+ ΦΠΑ 18% ☐
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐

+ ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

Χωρίς joystick

WALT DISNEY ANIMATION STUDIO

Ο άνθρωπος ανέκαθεν αναζητούσε νέους τρόπους έκφρασης και με τις τέχνες προσπάθησε να βρει διέξοδο στις ανησυχίες του. Η ζωγραφική και ο κινηματογράφος συνδυάστηκαν γόνιμα, για να παράγουν κάτι το διαφορετικό. Ο καρπός αυτής της σχέσης βαπτίστηκε cartoon.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

CARTOON & ANIMATION

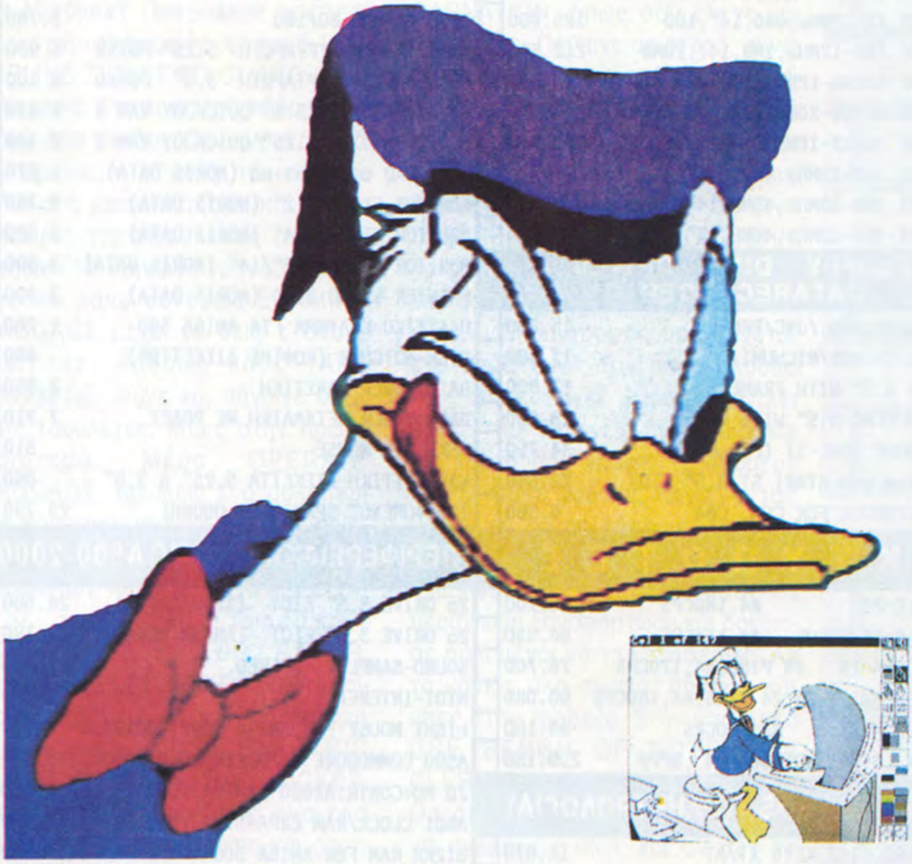
Σχεδόν όλοι μας, ανεξαρτήτου ηλικίας και φύλου, έχουμε περάσει αρκετές ευχάριστες στιγμές παρακολουθώντας στο σινεμά ή στην τηλεόραση ταινίες κινουμένων σχεδίων. Στα φιλμ αυτά των τεσσάρων με πέντε λεπτών, αλλά και στα μεταγενέστερα αδέλφια τους, που φτάνουν σε διάρκεια και τις δύο ώρες, βυθιζόμαστε άθελά μας σε κόσμους φανταστικούς ή υπαρκτούς, στον κόσμο των ανθρώπων ή των ζώων, σε κόσμους γήινους και διαστημικούς. Ολα αυτά χάρη στην κίνηση εκατοντάδων χιλιάδων σχεδίων, που σχεδιασμένα σε σελλυλόιντ προβάλλονται με γρήγορη ταχύτητα, ξεγελώντας το ανθρώπινο μάτι και δημιουργούν έτσι την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Πρωτοπόρος στο animation, το ζωντάνεμα δηλαδή άψυχων σχεδίων, υπήρξε ο γνωστός αμερικανός Walt Disney. Ο ίδιος και οι συνεργάτες του δημιούργησαν μια σειρά από ήρωες, που με τα καμώματά τους διασκέδασαν γενιές ολόκληρες.

Σήμερα, πάνω από εξήντα χρόνια μετά την πρώτη εμφάνιση του Mickey Mouse, οι σχεδιαστές και οι εικονολήπτες της αυτοκρατορίας του Disney χρησιμοποιούν πλέον και την ηλεκτρονική τεχνολογία πέρα από το χαρτί και το μολύβι. Η σχεδίαση και ο έλεγχος των ταινιών μπορεί να γίνει αποτελεσματικότερα στις οθόνες των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ώστε η ποιότητα και η ποσότητα των παραγόμενων ταινιών να πολλαπλασιάζεται.

Τα art workstations, υπολογιστές δηλαδή με αποκλειστική χρήση για σχεδιασμό και κίνηση, έχουν πλέον βρει το αντίστοιχό τους στους υπολογιστές ευρύτερης χρήσης. Σήμερα θα παρουσιάσουμε το Walt Disney Animation station, που σας βοηθά όχι απλά να δείτε τις δυνατότητες της Amiga για γραφικά, αλλά και σας γνωρίζει τα μυστικά του επαγγελματία animator.

Γίνετε λοιπόν Disney στη θέση του Disney!



ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΥΤΙ...

Το πρόγραμμα αποτελείται από δύο δισκέτες, μία με το καθαυτό πρόγραμμα και μία με ένα πρόγραμμα επίδειξης/εκμάθησης. Ενα καλογραμμένο εγχειρίδιο και μια κάρτα εγγύησης

Χωρίς joystick

συμπληρώνουν το πακέτο. Το πρόγραμμα απαιτεί μνήμη τουλάχιστον ενός Megabyte, ενώ καλωσορίζει την ύπαρξη περισσότερης μνήμης, ενός δεύτερου floppy και σκληρού δίσκου (που εμείς - δυστυχώς - δεν διαθέταμε!). Το Animation Studio χρησιμοποιεί τη γνωστή μέθοδο προστασίας, την απαραίτητη δηλαδή εισαγωγή λέξεων του εγχειρίδιου σε σημεία - κλειδιά του. Ετσι αποθαρρύνονται κάποιοι από το να αντιγράφουν το πρόγραμμα με σκοπό το προσωπικό τους όφελος (βλέπε: πειρατικά αντίγραφα).

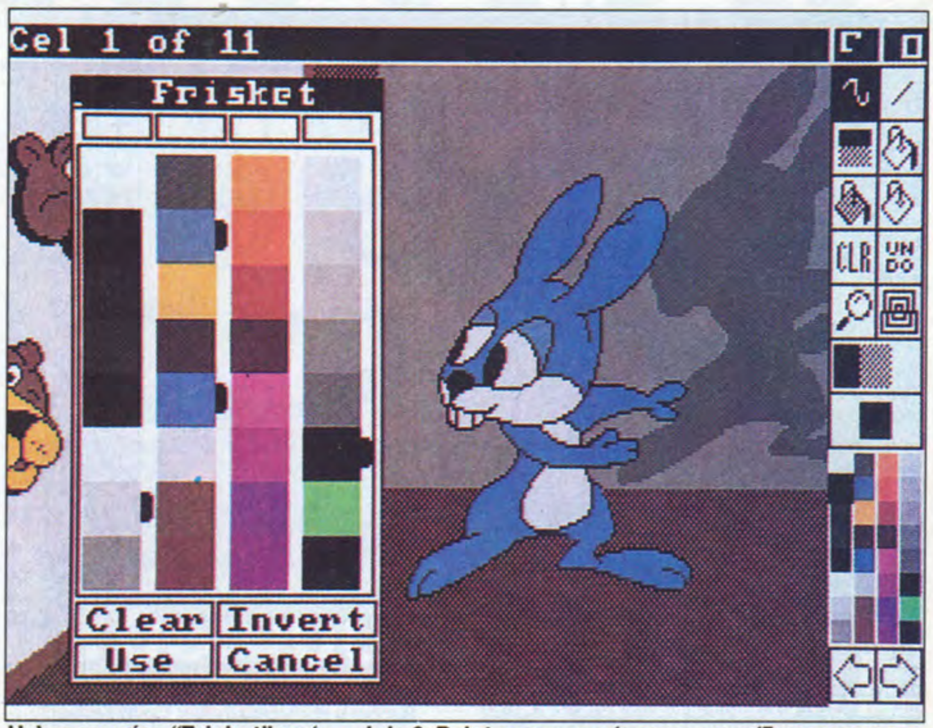
ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΠΑΦΕΣ...

Η αρχική οθόνη μας πληροφορεί πως το πρόγραμμα είναι copyright 1990 Walt Disney Computer Software Inc. με την ευθύνη προγραμματισμού από τη Silent Software. Αφού φορτώσαμε το Animation Studio, καθορίσαμε το μέσο εκείνο που θα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα για buffer της εντολής UNDO. Αυτό μπορεί να είναι η RAM, εφόσον διαθέτετε αρκετή, ή το floppy ή ακόμη κάποιος σκληρός δίσκος. Η επιλογή της RAM επιταχύνει κατά πολύ τις διαδικασίες ανάκλησης μιας ενέργειας, όταν τα πράγματα έρθουν διαφορετικά από ό,τι υπολογίσατε.

Με μεγάλη έκπληξη αντικρίσαμε ένα σύστημα επιλογών με icons, αντί για τα πιο συνηθισμένα drop down menus. Το πρόγραμμα εμφανίζει έναν κατάλογο με τα μέρη από τα οποία αποτελείται η "ιστορία" μας. Κάθε στοιχείο αυτού του κατάλογου αντιπροσωπεύει και ένα frame από το animation που έχουμε δημιουργήσει (η αισιοδοξία μας είναι δίχως όρια). Τα στοιχεία του κάθε frame είναι εύκολο να αναγνωριστούν με μια ματιά και δίνουν πολύτιμες πληροφορίες για το μέγεθος και την πορεία της εργασίας μας. Ο κατάλογος αυτός μπορεί να θεωρηθεί σαν μια ταινία, με μια σημαντική διαφορά: όποτε θελήσουμε, μπορούμε να παρεμβάλλουμε κάποιο καρέ ανάμεσα σε δύο άλλα ή και να το διαγράψουμε.

ΓΕΝΝΗΘΗΤΩ ΦΩΣ!

Επιλέγοντας το icon σχεδιασμού, μπορούμε εύκολα να δημιουργήσουμε μια σειρά από εικόνες με ένα εύκολο στη χρήση του σχεδιαστικό υποπρόγραμμα. Αυτό περιλαμβάνει διάφορα πάχη μολυβιού, πινέλα, πολλά fill patterns, εύκολη δημιουργία κύκλων, ελλείψεων, παραλληλόγραμμων και ευθειών. Επίσης μεγεθύνσεις μέρους της οθόνης, κόψιμο και κόλλημα παραθύρων και, και, και... Με λίγα λόγια, είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο σχεδιασμού. Με την τεχνική του flipping (καμιά σχέση με το αγαπητό σας ρήμα φλιπάρω) μπορούμε να σχεδιάζουμε το επόμενο frame βασιζόμενοι στο προηγούμενο, π.χ. τους διαδοχικούς τριποδισμούς ενός αλόγου που καλπάζει.



Η λειτουργία "Frisket" από το Ink & Paint σας επιτρέπει να αναμίξετε χρωματισμένους χαρακτήρες σε φόντο διαφορετικού χρώματος.

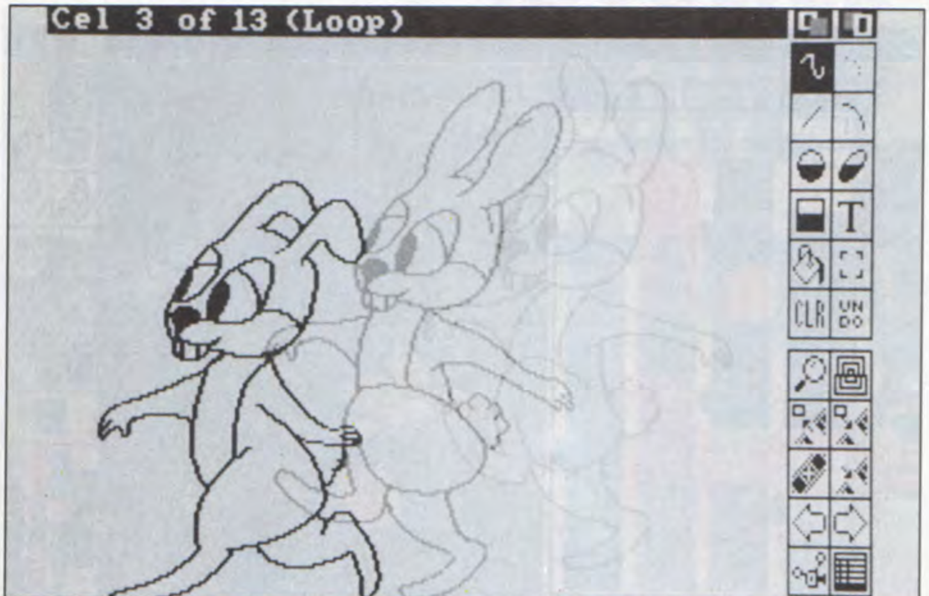
Ολα αυτά γίνονται με μεγάλη ευκολία, όπως και οι υπόλοιπες λειτουργίες του Animation Studio. Εξάλλου, για τη δημιουργία των background graphics, των λεγόμενων τοπίων δηλαδή, απαιτείται ελάχιστος κόπος και χρόνος. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιήσει έτοιμες εικόνες από πολλά προγράμματα σχεδιασμού, μεταξύ των οποίων βρίσκεται φυσικά και το Deluxe Paint. Οι εικόνες αυτές μπορούν να είναι οποιασδήποτε ανάλυσης της Amiga (ακόμα και HAM!). Με την επιλογή του icon PLAY, η σειρά από frames που υπάρχει στη μνήμη αρχίζει να ζωντανεύει, να κινείται. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τα frames εκείνα που επιθυμεί να συμμετάσχουν στην κίνηση, καθώς και να ρυθμίσει την ταχύτητά της. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα αντιστροφής της ροής της κίνησης (κάτι σαν reverse play του βίντεο). Βέβαια, το εκπληκτικότερο είναι πως, αν χρειαζόμαστε κάτι να παραμείνει στην οθόνη για αρκετό χρόνο (βλέπε δευτερόλεπτα), δεν είναι απαραίτητο να σχεδιάσουμε έναν τεράστιο αριθμό από frames. Απλά καθορίζουμε το χρόνο σε πεντηκοστά του δευτερολέπτου, για τον οποίο επιθυμούμε το συγκεκριμένο σχέδιο να παραμείνει επί της οθόνης. Αυτό εξοικονομεί τεράστια ποσά μνήμης.

ΧΡΩΜΑ Ή ΟΧΙ ΧΡΩΜΑ;

Το cartoon μπορεί να διαθέτει έγχρωμα σχέδια, τα οποία είναι άκρως εντυπωσιακά (μιλάμε πάντα γι' αυτά που είδαμε στη δισκέτα επίδειξης, καθώς εμείς μόνο καραγκιοζάκια ζωγραφίζουμε). Η χρήση χρώματος δεν επηρεάζει την ταχύτητα κίνησης, καθυστερεί όμως τη διαδικασία της δημιουργίας της μίνι - ταινίας μας και, το σημαντικότερο, καταβροχθίζει μπόλικη μνήμη. Η συμβουλή του manual είναι να ακολουθηθεί η γνωστή διαδικασία της δημιουργίας cartoon σε χαρτί: πρώτα σχεδιάζουμε, βλέπουμε αν η κίνηση ικανοποιεί τις ανάγκες μας και κατόπιν χρωματίζουμε τα σχέδιά μας. Ετσι γλιτώνουμε πολύτιμο χρόνο και κόπο.

Ο χρωματισμός των σχεδίων μας μπορεί να γίνει εκτός από απευθείας και με τη βοήθεια ενός αριθμού από utilities. Ετσι, μπορούμε να

Χωρίς joystick



Το "Pencil Test" σας επιτρέπει να δείτε τα προηγούμενα frames, ενώ σχεδιάζετε τη νέα εικόνα.

αντιγράψουμε ομάδες χρωμάτων από ένα frame σε κάποιο άλλο, να δώσουμε προτεραιότητα σε ορισμένα χρώματα έναντι άλλων ή και να προσδιορίσουμε κάθε χρώμα με βάση το ποσοστό επί τοις εκατό του κόκκινου, πράσινου και μπλε που θα περιέχει. Το πρόγραμμα υποστηρίζει όλα τα modes οθόνης της Amiga, καθώς και παλέτες με 2, 4, 8, 16, 32 ή και 4.096 χρώματα (σε HAM mode).

Εναλλακτικά, μπορούμε να μετατρέψουμε τις χρωματικές συστάσεις των σχεδίων μας σε σκιές του γκρίζου (grey scale conversion). Και με τις δύο λύσεις, το αποτέλεσμα αγγίζει την ποιότητα του σελλυλόιντ.

ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ

Ενα τέτοιο πρόγραμμα δε θα μπορούσε να μην διαθέτει και μηχανισμό δημιουργίας κάποιων special effects. Τα παραθέτουμε για την τέρψη σας:

- SCROLL, με το οποίο η κίνηση δημιουργείται, εισέρχεται στην οθόνη ή αποχωρεί από αυτή. Μπορούμε να ορίσουμε την κατεύθυνση και την ταχύτητα/ομαλότητα της κίνησης.
- SIZE, το οποίο καθορίζει τη σμίκρυνση κατά 1/2 ή κατά 1/4 του frame.
- MOSAIC, όπου εμφανίζεται το λεγόμενο pixelization, η συνένωση δηλαδή γειτονικών σημείων σε όλο και μεγαλύτερα τμήματα (κατά τον αρχισυντάκτη δηλώνει επίσης την επικράτηση του αγαπητού μας PIXEL έναντι κάθε αντιπάλου περιοδικού του χώρου).
- MOTION BLUR μόνο για το HAM mode, με το οποίο κάποιο frame μπορεί να εκμεταλλεύεται το γνωστό φαινόμενο του τρεμοπαίγματος της οθόνης και να φαίνεται με τη σειρά του να τρεμοπαίζει. Καθένα από τα ειδικά εφέ αποδίδεται στο συγκεκριμένο frame πάνω στο οποίο δουλεύουμε και καταχωρείται σ' έναν κατάλογο φτιαγμένο ειδικά για το λόγο αυτό. Ετσι, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να ορίσουμε, να προσθέσουμε ή να διαγράψουμε εφέ από τον κατάλογο.

ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ

Οι στερεοφωνικές ικανότητες της Amiga στην παραγωγή κάθε λογής ήχου αξιοποιούνται από το πρόγραμμα. Δύο ήχοι μπορούν να ακουστούν ταυτόχρονα από κάθε κανάλι (δηλ. τέσσερις συνολικά). Το Animation Studio χειρίζεται έναν ήχο είτε ως τύπου foreground, είτε ως τύπου background. Το πρώτο είδος παίζεται μια φορά και στη συνέχεια σταματά, ενώ το δεύτερο ακούγεται συνεχώς σαν μουσικό χαλί (έτσι δεν το λέμε Αντώνη;). Το πρόγραμμα επιτρέπει το ταυτόχρονο παίξιμο τεσσάρων συνολικά ήχων με οποιονδήποτε συνδυασμό τύπων. Δεν υπάρχει περιορισμός ως προς το πλήθος των ήχων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ιστορία μας, μόνο η μνήμη που διαθέτουμε καθορίζει το αν θα συμπεριλάβουμε κοντσέρτο ή μερικά γρυλίσματα (σαν και αυτά του Κυπαρίσση, όταν βάλει γκολ στο Kick off). Αναπόφευκτα, υπάρχει και η ανάλογη λίστα με ήχους που θα αρχίσουν να παράγονται μόλις το συγκεκριμένο frame εμφανισθεί. Μπορούμε να ορίσουμε paths με subdirectories, όπου θα φυλάμε διαφορετικούς ήχους και μουσικές, έτοιμες να μεταφερθούν στην CHIP RAM, όταν έρθει η κατάλληλη ώρα. Τέλος, εύκολα επιλέγουμε το κανάλι - αριστερό ή δεξί - από το οποίο θα ακουστεί ο ήχος, καθώς και την ένταση του παραγόμενου θορύβου (προτιμήστε χαμηλό volume σε ώρες κοινής ησυχίας).

ΕΠΙΔΕΙΞΙΟΜΑΝΙΑ

Η δισκέτα επίδειξης περιλαμβάνει μια σειρά από τύπους κίνησης έτοιμων ιστοριών. Ετσι, μπορούμε να δούμε τοξοειδή κίνηση, τρέξιμο, αναμονή και μετά τρεχάλα, πτώση και διάφορα άλλα ωραία πράγματα. Εκείνο όμως που αποτελεί και το κλου της υπόθεσης είναι μια ιστορία με τον Donald Duck. Αρχικά πρέπει να επιλέξουμε αν θέλουμε χρώματα ή απλά σκιές του γκρίζου. Αν και η έγχρωμη έκδοση κάνει αρκετή ώρα έως ότου να εμφανισθεί, αξίζει τον κόπο να περιμένετε κάτι παραπάνω. Πρόκειται για τις γνωστές γκριμάτσες που κάνει ο Donald, όταν είναι θυμωμένος: ο υπολογιστής του εμφανίζει χιόνι! Ξαφνικά στην εικόνα προβάλλει ο Mickey Mouse, αναγγέλοντας that's all folks. Ενα σχετικά απλό δείγμα των δυνατοτήτων του Walt Disney Animation Studio.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το πρόγραμμα αποτελεί ένα υπόδειγμα σωστής δουλειάς και προγραμματισμού με βάση τις ανάγκες του χρήστη. Το επαγγελματικό επίπεδο που χαρακτηρίζει όλες τις επιμέρους διεργασίες του Animation Studio αντανακλάται στα αποτελέσματα που παράγονται με αυτό. Οι παλιοί επαγγελματίες animators θα το δουν με θαυμασμό αλλά και φθόνο: με τη βοηθειά του πολλοί μέτριοι μπορούν να γίνουν καλύτεροι, ενώ περισσότεροι θα ασχοληθούν με το animation. Εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της Amiga στο έπακρο, για όσους γκρινιάζουν διαρκώς και χαρακτηρίζουν τη μεγάλη κυρία των 16-bit ως παιχνιδομηχανή. Και επιπλέον, αποτελεί τον καλύτερο φόρο τιμής που θα μπορούσε να αποδοθεί στον άνθρωπο που χρωμάτισε τα όνειρά μας: τον WALT DISNEY. ■



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ



Θυμάστε τα CD-ROM; Εκείνες τις state-of-the art μονάδες αποθήκευσης πληροφοριών, με χωρητικότητες που θα οδηγούσαν τον κακόμοιρο εφευρέτη του τρανζίστορ στην τρέλα; Λοιπόν, δεν αποτελούν τη μόνη εναλλακτική λύση για όσους καταβροχθίζουν τα bytes σαν καραμέλες. Στο άρθρο αυτό θα παρουσιάσουμε δύο ακόμη τέτοια μεγαθήρια και θα εξετάσουμε τα υπέρ και τα κατά τους.

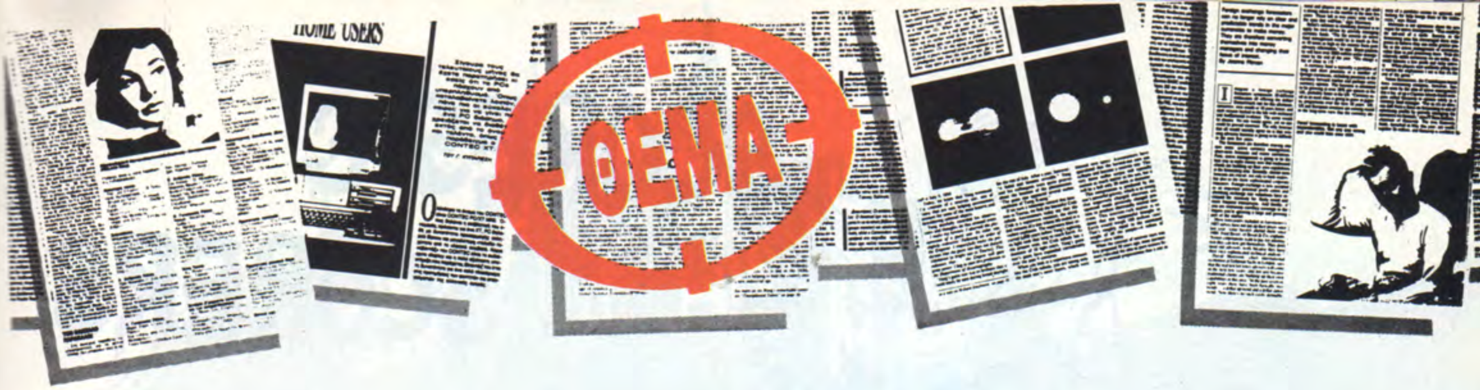
Παρουσίαση:
Θεόδωρος Δεβελέγκας

Σχεδόν παράλληλα με τα CD-ROM, εμφανίζονται τα WORM drives. Αυτά επιτρέπουν την εγγραφή πληροφορίας άπαξ και την μετέπειτα αξιοποίηση της μόνιμης πια πληροφορίας. Επειδή όμως δεν μπορεί πλέον να διαγραφεί τίποτε, τα WORM drives έχουν ένα και μοναδικό λόγο ύπαρξης: είναι το απόλυτο μέσο αρχειοθέτησης.

Η πληροφορία καταγράφεται σε αυτά, αποτυπώνοντας οπές σε έναν ειδικό τύπο δίσκου. Επειδή οι οπές αυτές σχηματίζονται πάνω στο δίσκο με φυσικό τρόπο, τα στοιχεία που αντιπροσωπεύουν δεν μπορούν να αλλαχθούν. Οι δίσκοι αντέχουν στη φθορά του χρόνου για δεκαετίες, πολύ περισσότερο από τον καλύτερο τύπο χαρτιού. Αυτό λοιπόν το ηλεκτρονικό ίχνος είναι πολύ επιθυμητό από κυβερνητικούς, οικονομικούς και ιατρικούς οργανισμούς και γενικά από οποιονδήποτε επιθυμεί μια μόνιμη καταγραφή σπουδαίων πληροφοριών. Μια πρόσθετη χρήσιμη λειτουργία των WORM drives είναι η δυνατότητα που παρέχουν για δημιουργία "ιστορικού". Ο χρήστης μπορεί να "διαγράψει" από το λογισμικό που ελέγχει το δίσκο οποιοδήποτε αρχείο, όμως αυτό συνεχίζει να υπάρχει ολόκληρο και αυτούσιο στο δίσκο. Ετσι, με το κατάλληλο λογισμικό μπορεί να γίνει πρόσβαση σε "σβησμένα" αρχεία, που αποτελούν κάποιο συγκεκριμένο "ιστορικό". Η τεχνολογία των WORM χρησιμοποιείται μόνιμα πλέον, αλλά σύντομα αναμένονται νέες εξελίξεις. Μια από αυτές είναι και η κατασκευή ενός υβριδικού WORM (που διαθέτει δηλαδή χαρακτηριστικά και από τους δύο τύπους WORM drive), χρησιμοποιώντας και ταινία εκτός από δίσκο.

Το σύστημα που χρησιμοποιεί ταινία ονομάζεται DOT (digital optical tape). Μια κασέτα τύπου DOT κοστίζει περίπου 250 δολάρια και μπορεί να αποθηκεύσουμε σε αυτήν 50 gigabytes (περίπου 25.000 φορές το "Πόλεμος και Ειρήνη"). Δεν απέχουν και πολύ οι μέρες όπου θα αναφέρουμε συχνά τη λέξη terrabyte. Αν πάλι αυτή η χωρητικότητα είναι πολύ μεγάλη για τα γούστα σας, ένα DOT ενός gigabyte σύντομα θα κοστίζει περίπου 5 δολάρια - δηλαδή μισό cent ανά megabyte!

Ερχόμαστε τώρα να αναφερθούμε σε κάτι



που πριν από δύο μόλις χρόνια θα υπήρχε μόνο σε κάποια ταινία του Σπήλμπεργκ: Οπτικοί δίσκοι διαβάσματος/εγγραφής (erasable optical disks/ drives - EOD). Από 600 megabytes έως 1 gigabyte μπορούν να αποθηκευθούν σε έναν τέτοιο δίσκο, ο οποίος περιέχεται σε μια ειδική θήκη. Αντίθετα με τους προγενέστερους τύπους οπτικού δίσκου, τα EOD επιτρέπουν την προσθήκη, αλλαγή και εγγραφή στοιχείων, ό-πως σε ένα κοινό μαγνητικό δίσκο. Ομως, δεν επιδέχονται αλλοιώσεις από μαγνητικά πεδία και η διάρκεια ζωής τους μετριέται με δεκαετίες.



Συγκριτικά με τους μαγνητικούς σκληρούς δίσκους, το κόστος ανά megabyte χωρητικότητας των EOD είναι ικανοποιητικά χαμηλό. Επιπλέον, σε χωρητικότητες μεγαλύτερες από 600 megaby-tes, το κόστος ανά megabyte των EOD είναι μικρότερο από εκείνο των σκληρών δίσκων με ίση χωρητικότητα. Παράλληλα, οι τιμές των EOD έχουν πλέον πέσει κάτω από το - αν και όχι τόσο ευκαταφρόνητο - ποσό των 4.000 δολαρίων.

Τα άσχημα νέα είναι πως οι οπτικοί δίσκοι διαβάσματος/εγγραφής συνεχίζουν να υστερούν στον τομέα της ταχύτητας, σε σύγκριση με τους σκληρούς δίσκους, και αυτό πιθανόν να αποτρέψει αρκετούς ενδιαφερόμενους από μια τέτοια αγορά.

Ετσι, σε γενικές γραμμές, τα ταχύτερα EOD είναι περίπου τόσο γρήγορα όσο οι πιο αργοί σε προσπέλαση στοιχείων σκληροί δίσκοι, αλλά γρηγορότερα από τα CD-ROM.

Για την ώρα, οι αργές επιδόσεις των EOD τα έχουν περιορίσει σε ρόλους διατήρησης αντιγράφων ασφαλείας, όπου η ταχύτητα στην προσπέλαση στοιχείων δεν είναι απαραίτητη σε μεγάλο βαθμό. Καθώς το λογισμικό που σχεδιάζεται για τέτοια συστήματα εξελίσσεται, η ταχύτητα των EOD αυξάνει και οι δυνατότητες χρησιμοποίησής τους ως πρωτογενών μονάδων αποθήκευσης πολλαπλασιάζονται. Σε σχετικά τεστ που έχουν γίνει με τα πλέον εξελιγμένα μοντέλα EOD της αγοράς, η χρησιμοποίησή τους σαν εναλλακτικό μέσο αποθήκευσης απέφερε χρήσιμα συμπεράσματα. Ετσι, σε καθημερινή χρήση ενός EOD στη θέση ενός σκληρού δίσκου, οι περισσότερες καθημερινές λειτουργίες, όπως επεξεργασία κειμένου και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, έγιναν με ικανοποιητικό ρυθμό. Αντίθετα, το σύστημα δυσλειτουργεί και χωλαίνει σε εφαρμογές database και προγραμμάτων με πολλούς μαθηματικούς υπολογισμούς, όπως δημιουργία γραφικών σε τρεις διαστάσεις.

Εκείνος που θα εκτιμήσει περισσότερο τις δυνατότητες των EOD δεν είναι ο μέσος υπάλληλος γραφείου, αλλά ο χρήστης με τις εξειδικευμένες ανάγκες. Ετσι, στην ηλεκτρονική επεξεργασία κειμένων, όπου οπτικά αντίγραφα των χειρογράφων κειμένων αποθηκεύονται για μελλοντική προσπέλαση και επί της οθόνης επεξεργασία, τα EOD μπορούν κάλλιστα να αντικαταστήσουν τα τόσο ευάλωτα στις περιβαλλοντικές συνθήκες μικροφίλμ. Και επειδή μπορούν να προσπελασθούν μέσω ενός δικτύου, πολλαπλές ομάδες από οπτικούς δίσκους εξυπηρετούν ταυτόχρονες αναζητήσεις της ίδιας πληροφορίας από διάφορους χρήστες.

Επίσης, τα EOD προσελκύουν εκείνους που ασχολούνται με την επεξεργασία της εικόνας, η οποία καταβροχθίζει τεράστια ποσά μνήμης προκειμένου να αποθηκευθεί. Το ίδιο ισχύει και για τις περιπτώσεις δειγματοληψίας ήχου (sampling), όπου η χρησιμοποίηση των EOD είναι η πλέον εφικτή μέθοδος αποθήκευσης.

Παρακάτω παραθέτουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί μια μονάδα οπτικού δίσκου διαβάσματος/εγγραφής.

Τα σημερινά μοντέλα EOD χρησιμοποιούν τη λεγόμενη μαγνητο-οπτική τεχνολογία (MO), η οποία διαβάζει και γράφει πληροφορίες πάνω σε έναν πλαστικό δίσκο με τη βοήθεια μιας ακτίνας laser. Ο δίσκος καλύπτεται από ένα στρώμα υλικού, το οποίο όταν θερμανθεί από την ακτίνα διατηρεί τη μαγνητική πολικότητα ενός κοντινού μαγνήτη. Για να συμβεί εγγραφή στοιχείων στο δίσκο, η ακτίνα laser θερμαίνει ένα σημείο του δίσκου, ενώ ο ηλεκτρομαγνήτης εμφανίζει μια από τις δύο δυνατές πολικότητες. Καθώς η πολικότητα του μαγνητο-οπτικού υλικού αλλάζει μόνο με τη θέρμανσή του από την ακτίνα, ο δίσκος διατηρεί αναλλοίωτα τα στοιχεία του, ανεξάρτητα από την ισχύ πιθανών μαγνητικών πεδίων, τα οποία θα κατέστρεφαν τις πληροφορίες που θα βρίσκονταν αποθηκευμένες σε οποιοδήποτε άλλο μαγνητικό μέσο αποθήκευσης.

Για το διάβασμα στοιχείων από το δίσκο χρησιμοποιείται η περιστροφή μιας πολωμένης ακτίνας laser. Η τελευταία πολώνεται με τη βοήθεια ενός διαχωριστή δέσμης, ανακλάται από το δίσκο και η ισχύς της υπολογίζεται από τον κατάλληλο μηχανισμό. Η ακτίνα περιστρέφεται προς μια από δύο δυνατές κατευθύνσεις, ανάλογα με την πολικότητα του μαγνητικού υλικού στο δίσκο.

Ενας οπτικός δίσκος διαβάσματος/εγγραφής δεν χρησιμοποιεί μαγνήτη για την ανάγνωση μαγνητικών πεδίων, όπως οι κοινοί και οι σκληροί δίσκοι. Για αυτόν το λόγο, ο μηχανισμός ανάγνωσης μπορεί να απέχει αρκετά από την επιφάνεια του δίσκου, ο οποίος έτσι προστατεύεται αποτελεσματικά από τη φθορά. Τέλος, ένα ακόμη χαρακτηριστικό της όλης μορφής του δίσκου για EOD είναι η χρησιμοποίηση και των δύο του πλευρών για αποθήκευση πληροφοριών. Ετσι, απαιτείται χειροκίνητο γύρισμα του δίσκου για προσπέλαση στην εκάστοτε πλευρά.

■

SCORES & SCORERS



GAMES MASTERS ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νικος Καπετανίδης	*(Amiga)*
3.200.000	Κώστας Χαραλάμπους	*Amiga)*
2.800.000	Κώστας Κατρανιας	*(Amiga)*
2.600.000	Μιχαλης Παναγιωτοπουλος	*(Amstrad)*
2.580.000	Τασος Καμιανης	*(Amiga)*

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελετης	*(Atari ST)*
300.000	Γιαννης Γκοτάβος	*(Atari ST)*
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	*(Commodore 64)*
240.000	Σταυρος Τεστόρης	*(Atari ST)*
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	*(Atari ST)*

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	*(Amstrad 6128)*
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +)*
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	*(Amstrad 6128)*
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	*(Amstrad 6128)*
13-0	Λακης Ντερμετζίαν	*(Amstrad 6128)*

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

ΠΑΙΖΕΤΕ *computer games και νομίζετε ότι είστε αχτύπητοι; ΕΧΕΤΕ στείλει δελτίο στη στήλη "Scores & Scorers"; (Ασχετα αν έχει δημοσιευθεί το όνομά σας ή όχι).*

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ *ότι μπορείτε να κατατροπώσετε οποιονδήποτε αντίπαλο βρεθεί μπροστά στο ίδιο monitor με εσάς;*

ΝΟΜΙΖΕΤΕ *ότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα computer game οπου να μην μπορείτε να κάνετε πολύ ψηλό hi score;*

ΑΝ *η απάντηση σε όλα (ή και σε μερικά από) τα παραπάνω είναι ναι, si, oui, yeah κ.λπ., ΤΟΤΕ μπορείτε να τηλεφωνήσετε στα 9238672-5, 9218470, 9217428, 9225520 και να ζητήσετε τον κ. Αντώνη Λεκόπουλο.*
ΓΡΗΓΟΡΑ!!!

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	*(Amiga 500)*
380.000	Τασος Πρημικήριος	*(Amiga 500)*
322.250	Κώστας Παπουτσής	*(Amiga 500)*
295.000	Νίκος Μωράκης	*(Amiga 500)*
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Σπύρος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
9.450	Τάσος Σμουρναίος	*(Atari ST)*
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	*(Amstrad 6128)*



WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	*(Amstrad 6128)*
535.590	Μάριος Μελισσηνός	*(Amstrad 6128)*
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	*(Amstrad 6128)*
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	*(Amstrad 6128)*
490.240	Τάκης Τζανετός	*(Amstrad 6128)*

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	*(Amstrad 6128)*
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	*(Amstrad 6128)*
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	*(Amstrad 6128)*
950.000	Κώστας Σκαπάρης	*(Amstrad 6128)*
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	*(Amstrad 6128)*

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	*(Spectrum)*
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	*(Amstrad 6128)*
1.250.000	Πάνος Μοτσιος	*(Amstrad 6128)*
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	*(Amstrad 6128)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιαννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	*(Amstrad 6128)*

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	*(Amstrad 6128)*
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	*(Amstrad 6128)*
1.867.400	Αγαμεμνων Ματζιώτης	*(Amstrad 6128)*
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	*(Amstrad 6128)*

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

	(20 Λεπτά)	
16-2	Σοφία Κατσούλη	*(Atari 1040 ST)*
16-3	Στέργιος Φούφας	*(Amstrad 6128)*
14-2	Γιώργος Τσατάς	*(Atari 1040 ST)*

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	*(Amstrad 6128)*
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	*(Commodore 64)*
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	*(Commodore 64)*
182-2	Θοδωρής Οψιμός	*(Amstrad 464)*
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	*(Amstrad 6128)*

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαηλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +2)*
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	*(Spectrum +3)*
583.662	Χάρης Περγαντής	*(Spectrum 128)*
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Spectrum +2)*

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

	(Day I + Day II)	
55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
650.720	Jimmy Ζήκος	*(Amiga 500)*
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	*(Amiga 500)*
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	*(Amiga 500)*
560.190	Χρήστος Γενεντές	*(Spectrum)*

KICK OFF

	(Επίπεδο International, χρόνος 2Χ5)	
14-0	Lekó '90	*(Amiga 500)*
10-0	Χούλης Πανταζής	*(Amiga 500)*
9-0	Χρήστος Κυριαζής	*(Atari ST)*
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	*(Amiga 500)*

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πατσιος	*(Atari ST)*
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	*(Amiga)*
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	*(Atari ST)*
1.740.000	Αντώνης Μπίρακας	*(Amiga)*
1.500.000	Σπύρος Λίβας	*(Atari ST)*

ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΩΝ ΑΣΣΩΝ

Με τι αεροπλάνα θα παίζετε τα επόμενα δέκα χρόνια; Πώς θα μοιάζουν τα flight simulators της επόμενης γενιάς; Θα μπορείτε να αναμετρηθείτε ή θα μένετε καρφωμένος μπροστά στο monitor και με μάτια γουρλωμένα, καταπίνοντας χάπια για τη ναυτία, ανήμπορος να αντιμετωπίσετε τον ψηφιακό σας αντίπαλο; Οι απαιτήσεις αυξάνονται, βλέπετε. Ομως αυξάνεται και το θέαμα...

• του Γ. Κυπαρίσση

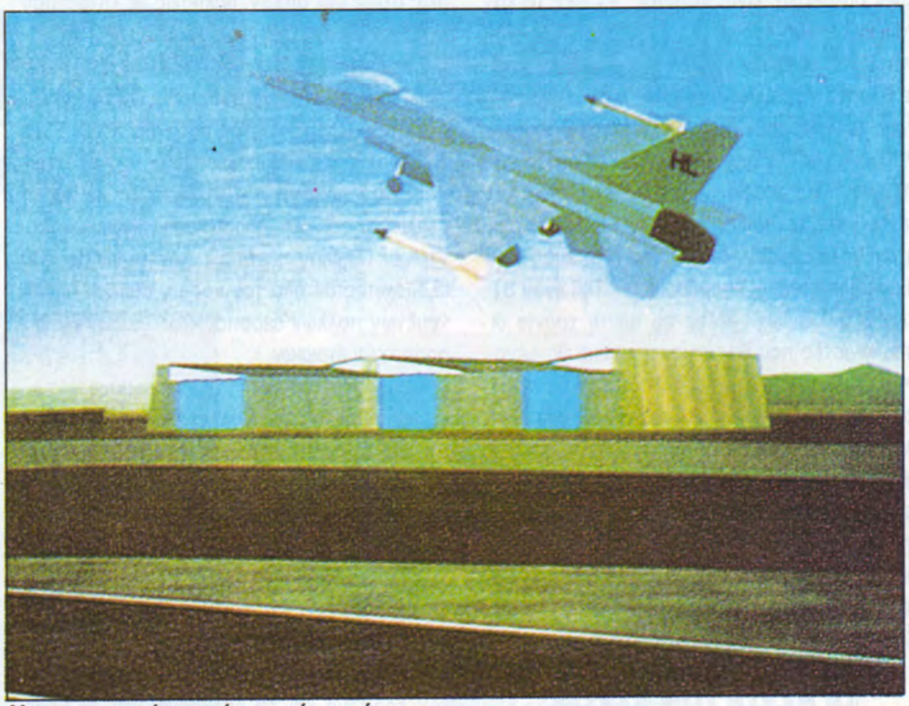
Εχετε ταράξει τις αποστολές του Retaliator; Εχετε παραλύσει κάθε εχθρική νηοπομπή στο F-19 Stealth Fighter; Προετοιμάζεστε κάθε μέρα πυρετωδώς για να κριθείτε άξιος στα τεστ του Advanced Tactical Fighter; Κι όμως, σας ακούω πάλι να παραπονιέστε. Ακόμη τα flight simulators δεν είναι η πραγματικότητα. Οι απαιτήσεις είναι τεράστιες σε αυτή την κατηγορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, των μόνων ίσως games όπου ο ρεαλισμός είναι το βασικό (ίσως και το μοναδικό) κριτήριο. Πολύ περισσότερο νιώθετε να φουντώνετε, όταν σας έρχονται στο μυαλό σκηνές από τους θρυλικούς πια εξομοιωτές, που χρησιμοποιούν οι αεροπορικές εταιρίες για την εξάσκηση των μαθητευόμενων πιλότων, εξομοιωτές που δεν είναι τίποτε άλλο από πανίσχυρα και πανάκριβα computer workstations εκατομμυρίων δολαρίων. Ναι, μπορεί τα αεροπλανάκια του F-29 να ήταν πολύ πιο γρήγορα από κάθε άλλη φορά και μπορεί το τοπίο να ήταν θαυμάσια σχεδιασμένο, αλλά σίγουρα θα θέλατε να βλέπατε κάτι παραπάνω από μια λευκή γραμμή, όταν αντικρίζατε ένα σύννεφο εν πτήσει και πάντα θα ονειρεύεστε το simulator που θα σας δώσει τη δυνατότητα να κάνετε ένα αστραπιαίο loop και να καρφώσετε τον πύραυλό σας στο στομάχι του εχθρικού αεροπλάνου, ενώ ο ορίζοντας θα στριφογυρίζει γύρω σας (και δεν θα κουνιέται "κομματιαστά", λες και τα frames αλλάζονται με το χέρι). Μπορεί η τεχνική των filled polygons να προσφέρει μια σχετική ευελιξία και την απαραίτητη ταχύτητα για την αναπαράσταση των πολύπλοκων κινήσεων ενός



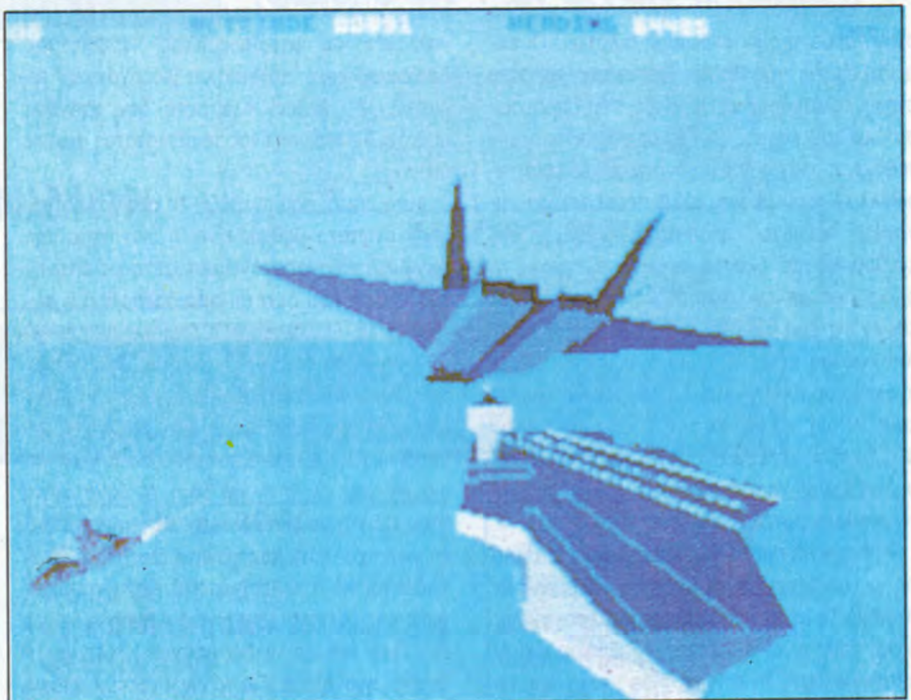
αεροπλάνου, αλλά ο κόσμος γύρω μας δεν είναι φτιαγμένος από πολύγωνα.

ΑΧΑΡΙΣΤΙΑ, ΤΟ ΕΛΑΤΤΩΜΑ ΤΟΥ GAMER

Μπορεί τώρα βέβαια να φωνάζουμε και να γκρινιάζουμε, αλλά για να σκεφτούμε... τι είχαμε πριν από δέκα χρόνια; Στα 1980 ούτε μπορούσε να διανοηθεί κανείς ότι θα μπορούσε να πιλοτάρει ένα αεροπλάνο σε πραγματικές συνθήκες. Οταν στα 1983 η software βιβλιοθήκη του Spectrum απέκτησε το πρώτο flight simulator, εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο έγιναν φίλοι των υπολογιστών μέσα σε μια ημέρα. Το simulator εκείνης της εποχής δεν ήταν τίποτε άλλο από μια στοιχειώδης εξομοίωση πτήσης ενός επιβατικού αεροπλάνου, με γραφικά κάτω του μετρίου, ήχο ανύπαρκτο και με ταχύτητα που πλησίαζε στην κίνηση "καρέ-καρέ" ενός σημερινού βίντεο, οι δε συνθήκες που αναπαριστούσε ήταν πολύ "απλοποιημένες" σε σχέση με την αληθινή ζωή. Κι όμως, όλοι οι χρήστες εκείνης της εποχής θα ορκίζονταν ότι το παιχνίδι αυτό αναπαριστούσε τέλεια την πραγματικότητα. Πάρτε λοιπόν αυτό το game σαν βάση και συγκρίνετέ το με τα σημερινά παιχνίδια που κυκλοφορούν. Οι διαφορές είναι τεράστιες. Κάθε simulator που σέβεται τον εαυτό του τη σήμερον ημέρα έχει τουλάχιστον ένα ψηφιοποιημένο ηχητικό εφέ, ενώ σε μερικά είναι όλοι οι ήχοι ψηφιοποιημένοι (από εκρήξεις μέχρι τον κινητήρα του σκάφους και τον ήχο του εκτινασσόμενου καθίσματος). Οι κουκίδες που παρίσταναν άλλοτε τη διαμόρφωση του εδάφους έχουν αντικατασταθεί από πεδιάδες, ερήμους, ποτάμια και νησιά. Οσο για την ταχύτητα, έχει σαφώς βελτιωθεί. Η εξομοίωση σε ορισμένα προγράμματα αυτού του είδους προχωρά ακόμη περισσότερο: μπορείτε να πετάξετε το βράδυ ή με μεταβλητή ταχύτητα αέρα και συννεφιασμένο ουρανό. Βέβαια, θα μου πείτε "αυτό δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να ζητάμε περισσότερα!" Σίγουρα, αλλά κι οι προγραμματιστές κάνουν ό,τι μπορούν.



Η πραγματικότητα όπως είναι σήμερα...



... και όπως θα είναι αύριο.

ΤΟ ΑΥΡΙΟ ΜΑΣ ΕΡΧΕΤΑΙ...

Καλά όλα αυτά, αλλά δεν ρίχνουμε και μια ματιά στο τι μας περιμένει; Οι εποχές που θα έρθουν θα είναι σίγουρα πολύ δύσκολες για τους "αεροπόρους του γλυκού νερού". Ενας ειδικός συστημάτων πλοήγησης έχει πει ότι στις αρχές της νέας δεκαετίας ένας μεγάλος αριθμός ατόμων (στην πλειοψηφία τους νέοι) στον πλανήτη θα έχει αποκτήσει όλες εκείνες τις θεωρητικές γνώσεις που χρειάζονται για την οδήγηση ενός εξελιγμένου επιβατικού ή μαχητικού αεροσκάφους και επίσης θα ξέρει να αντιδρά σωστά και με ακρίβεια κάτω από πολύ δύσκολες συνθήκες. Το μόνο που θα λείπει θα είναι η εμπειρία της πρακτικής εξάσκησης. Ο εν λόγω κύριος φυσικά ήταν ενήμερος των προόδων που γίνονται στα simulators και επίσης ήξερε ότι το hardware, που θα δώσει τη δυνατότητα στον οικιακό χρήστη να δοκιμάσει τη στυφή γεύση της οδήγησης ενός υπερηχητικού F-22, όσο πάει και πλησιάζει. Κι αυτό δεν

είναι υπερβολή, είναι γεγονός. Αν δεν το καταλάβατε, ήδη έχουμε περάσει δειλά στη νέα γενιά των οικιακών υπολογιστών. Η Amiga και ο ST που ξέρουμε υπάρχουν ήδη, αλλά μαζί τους κυκλοφορούν πια και οι απόγονοί τους: η A3000 και ο TT. Σύμφωνοι, τα μηχανήματα αυτά είναι πολύ ακριβά για μας σήμερα, αλλά για πείτε μου: τα home, που έχουμε τώρα, δεν ήταν πολύ ακριβά τότε; Ποιος από εμάς είχε διανοηθεί ποτέ να αγοράσει στα 1986 έναν ST των 300.000 δρχ.; Μέσα σε πέντε χρόνια οι υπολογιστές που θα χρησιμοποιούμε θα λέγονται με τα ίδια ονόματα, αλλά οι δυνατότητές τους θα είναι τελείως διαφορετικές. Και τότε Amiga θα έχετε, αλλά η A3000 είναι περίπου 6 φορές πιο γρήγορη από τη σημερινή. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι και το πρόγραμμα θα τρέχει 6 φορές πιο γρήγορα. Με άλλα λόγια, τα πανάκριβα simulators θα μπορούν, ίσως με κάποιους περιορισμούς, να γίνουν home games. Κι όταν μιλάμε για εξομοιωτές, να τι εννοούμε:

ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΩΝ ΑΣΣΩΝ

Οι αμερικανοί φημίζονται για την πρόοδο στον τομέα της εκπαίδευσης πιλότων. Οι εκπαιδευόμενοι της USAF βρίσκονται μπροστά στους καλύτερους εξομοιωτές που υπάρχουν σε όλο τον κόσμο. Οι περισσότεροι από αυτούς αναπαριστούν όχι μόνο το εξωτερικό περιβάλλον στην οθόνη, αλλά πρόκειται για κανονικές "καμπίνες" αεροσκάφους. Ενα ειδικό κουβούκλιο με όλα τα όργανα ελέγχου, το οποίο έχει τη δυνατότητα να περιστρέφεται και στους δυο άξονες, περιμένει το χειριστή. Από κει και πέρα, η καμπίνα συμπεριφέρεται ανάλογα με τους χειρισμούς. Αν είναι ρεαλιστική η πτήση; Αρκεί να σας πούμε ότι πολλοί από τους εκπαιδευόμενους βγαίνουν έξω ζαλισμένοι και με ναυτία και ορκίζονται να μην καταρριφθούν ποτέ στη ζωή τους!

Η εταιρία Evans & Sutherland είναι μια από τις μεγαλύτερες στην ανάπτυξη εξομοιωτών πτήσης. Τα μέσα που χρησιμοποιεί για τη σχεδίασή τους είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί σε hardware αυτή τη στιγμή, η δε γκάμα των σεναρίων της περιλαμβάνει όλα τα είδη πτήσης. Με το simulator της Evans & Sutherland μπορείτε να πιλοτάρετε ένα ελικόπτερο στην Απω Ανατολή, να αναλάβετε αποστολές στη Μέση Ανατολή ή ακόμη να προσεδαφιστείτε σε μια κοιλάδα του Αρη! Τα υποσενάρια που περιλαμβάνονται είναι πτήσεις σε χαμηλό ύψος, νυκτερινές πτήσεις, πολεμικές αναμετρήσεις, χρήσεις όλων των όπλων, ασκήσεις σε κατάσταση εκτάκτου ανάγκης ή και όλα αυτά μαζί. Η εταιρία δεν είναι καθόλου νέα. Ιδρύθηκε στα 1968, τότε που για τον πολύ κόσμο ο υπολογιστής δεν ήταν ακόμη γνωστός ούτε σαν λέξη. Εδρα της ήταν το Πανεπιστήμιο Utah. Αρχικός σκοπός της ήταν η ανάπτυξη συστημάτων για τη ρεαλιστική οπτική παρουσίαση ψηφιακών μοντέλων. Σήμερα η εταιρία έχει πουλήσει 500 εξομοιωτές σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων πολλών αεροπορικών βάσεων και αεροπορικών εταιριών.

Βέβαια, ο εξομοιωτής δεν είναι μόνο γραφικά και παρουσίαση. Πολλοί ίσως δεν ξέρουν ότι, για τη σωστή εξομοίωση και την ποικιλία των καταστάσεων που εξομοιώνονται, τον κύριο λόγο έχει μια τρομερά πολύπλοκη database. Η Evans & Sutherland προχώρησε ακόμη πιο μπροστά, χρησιμοποιώντας ένα "utility" που έχει ως σκοπό να αναπαράγει το φυσικό περιβάλλον. Το πρόγραμμα αυτό δέχεται στοιχεία για τη γεωγραφική διαμόρφωση του εδάφους και τα επεξεργάζεται. Η βάση πληροφοριών που "προμηθεύει" τα δεδομένα στο πρόγραμμα προσφέρει εκατοντάδες παραλλαγές και ψηφιοποιημένες παρουσιάσεις δασών, ερήμων, πόλεων και βιομηχανικών περιοχών. Αν βέβαια όλα αυτά δεν φτάνουν, υπάρχει διαθέσιμος ένας τρισδιάστατος graphic editor.

Αυτό όμως, που ανεβάζει τη ρεαλιστικότητα στον ανώτατο βαθμό, είναι η ικανότητα της database να αναπαράγει αυτόματα τις εικόνες του τοπίου που δέχεται από δορυφόρο ή φωτογραφίες. Οι χάρτες που δημιουργούνται παράγονται από τέτοιες εικόνες με φωτοψηφιοποίηση και τεχνικές image processing. Η μέθοδος αυτή επιτρέπει, όπως καταλαβαίνετε, την αποθήκευση σε μια database ολόκληρων περιοχών του πλανήτη και δίνει τη δυνατότητα στον πιλότο να εκπαιδεύεται σε μια πραγματική περιοχή, κάτι που είναι απαραίτητο, όταν πρόκειται για "πρόβες" μιας αληθινής στρατιωτικής επιχείρησης. Μια τέτοια database βέβαια δεν είναι εύκολο να δημιουργηθεί ούτε και με τέτοια μηχανήματα. Για να είναι τελείως έτοιμη χρειάζονται περίπου 48 ώρες.

ΜΙΑ ΓΕΝΙΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΜΠΡΟΣΤΑ

Ακόμη όμως και αυτά τα μηχανήματα εξελίσσονται. Ετσι, το νέο "παιδί" της Evans & Sutherland, το ESIG-4000, παρέχει όλα όσα θα ονειρευόταν ο κάθε μανιακός των εξομοιώσεων. Μια νέα τεχνική επιτρέπει σε πολλές διαφορετικές databases, καθεμιά από τις οποίες έχει αποθηκευμένα διαφορετικά στοιχεία για τα γραφικά που τελικά παρουσιάζονται, να συνεργάζονται μεταξύ τους, για ακόμη λεπτομερέστερες αναπαραστάσεις. Συγκεκριμένα, το ESIG-4000 είναι ικανό για τα εξής:

- Μια σειρά εφέ της ατμόσφαιρας. Μπορείτε να πετάτε με όλες τις καιρικές συνθήκες. Ειδικές επιλογές περιλαμβάνουν σύννεφα, ομίχλη, ομίχλη στο έδαφος, πάγο, χαλάζι, αντικατοπτρισμούς και κεραυνούς. Φυσικά όλα αυτά επηρεάζουν και το διάδρομο απογείωσης, ο οποίος μπορεί να είναι υγρός ή γεμάτος πάγο.
- Ειδικά εφέ για το έδαφος. Εδώ έχουμε να κάνουμε με το πώς φαίνεται η "γη" και με ποια μέθοδο παράγονται τα γραφικά. Κι εδώ χρησιμοποιούνται μερικές φορές τεχνικές filled polygons, αλλά τα αποτελέσματα είναι τελείως διαφορετικά. Οπως είπαμε και προηγούμενα, το έδαφος μπορεί να είναι η ακριβής αναπαράσταση κάποιου σημείου της υδρογείου, όπως φαίνεται από αεροφωτογραφία.
- Σπέσιαλ εφέ. Εδώ περιλαμβάνονται όλα τα "επιπλέον" μιας ρεαλιστικής πτήσης. Πτήση μέσα σε οροσειρές, μέσα από τα σύννεφα, πολλαπλοί κινούμενοι στόχοι, καπνός και φωτιά, χειρισμός διάφορων οπλικών συστημάτων κ.λπ., κ.λπ. Ουσιαστικά πρόκειται για τα σενάρια που έχουμε μάθει στα δικά μας παιχνίδια, μόνο που εδώ είναι ήδη ενσωματωμένα σαν παράμετροι.

ΜΕΤΑ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ...

Εντάξει, εντάξει, το ξέρουμε ότι δεν πρόκειται να παίξετε κι εσείς σύντομα simulators με γραφικά σαν αυτά που βλέπετε στις φωτογραφίες. Ομως να θυμάστε ότι τα παιχνίδια που παίζετε τώρα ήταν τα simulators της περασμένης γενιάς. Και το κενό σιγά σιγά μικραίνει. Η πρόοδος κάποια στιγμή θα σταματήσει ή θα περάσει σε άλλους τομείς, μια και ο ρεαλισμός είναι το όριο. Ετσι οι προγραμματιστές έχουν όλο το περιθώριο να αναπτύξουν εξομοιωτές βασισμένους στην ισχύ των home της νέας γενιάς. Και μην μου πείτε ότι ένας εξομοιωτής στον TT με τον 68030 και τα 256 χρώματα στην οθόνη δεν θα είναι κάτι καλύτερο. Εν αναμονή λοιπόν κι αυτή την φορά, αλλά μάλλον τώρα η αναμονή θα είναι πολύ πιο μικρή... ■

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΜΑΪΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ♦	**BATMAN** (OCEAN)
2 (2) ♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (-) ♦	**CHASE HQ** (OCEAN)
4 (4) ♦	**KICK OFF** (ANCO)
5 (6) ▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
6 (5) ▼	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
7 (8) ▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
8 (7) ▼	**CABAL** (OCEAN)
9 (10) ▲	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10 (8) ▼	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

ATARI ST/AMIGA

1 (8) ▲	**KICK OFF 2** (ANCO)
2 (-) ♦	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
3 (-) ♦	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
4 (3) ▼	**BATMAN** (OCEAN)
5 (5) ♦	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
6 (8) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7 (6) ▼	**THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
8 (1) ▼	**KICK OFF** (ANCO)
9 (9) ♦	**SILKWORM** (VIRGIN)
10 (10) ♦	**PIPEMANIA** (EMPIRE)

(♦):Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

★ TOP 20 ★

1	(1)	♦	**BATMAN**	(OCEAN)
2	(20)	▲	**KICK OFF 2**	(ANCO)
3	(3)	♦	**ROBOCOP**	(OCEAN)
4	(4)	♦	**CABAL**	(OCEAN)
5	(6)	▲	**SILKWROM**	(VIRGIN)
6	(5)	▼	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)
7	(7)	♦	**SHINOBI**	(VIRGIN)
8	(8)	♦	**CHASE HQ**	(OCEAN)
9	(9)	♦	**SUPER WONDERBOY**	(ACTIVISION)
10	(10)	♦	**OPERATION WOLF**	(OCEAN)
11	(11)	♦	**TV SPORTS BASKETBALL**	CINEMAWARE)
12	(12)	♦	**SHADOW OF THE BEAST**	(PSYGNOSIS)
13	(13)	♦	**RAINBOW ISLANDS**	(OCEAN)
14	(14)	♦	**BASKET MASTER**	(IMAGINE)
15	(15)	♦	**TETRIS**	(MIRRORSOFT)
16	(16)	♦	**DRAGON NINJA**	(MELBOURNE HOUSE)
17	(17)	♦	**NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
18	(18)	♦	**OPERATION THUNDERBOLT**	(OCEAN)
19	(19)	♦	**THE UNTOUCHABLES**	(OCEAN)
20	(2)	▼	**KICK OFF**	(ANCO)



COMMODORE

1 (1) ♦	**KICK OFF** (ANCO)
2 (2) ♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (4) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (3) ▼	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
5 (5) ♦	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
6 (6) ♦	**SILKWORM** (VIRGIN)
7 (7) ♦	**BATMAN** (OCEAN)
8 (8) ♦	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
9 (10) ▲	**CABAL** (OCEAN)
10 (9) ▼	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)

SPECTRUM

1 (1) ♦	**CABAL** (OCEAN)
2 (2) ♦	**SHINOBI** (VIRGIN)
3 (3) ♦	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4 (4) ♦	**BATMAN** (OCEAN)
5 (8) ▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
6 (6) ♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
7 (7) ♦	**CHASE HQ** (OCEAN)
8 (6) ▼	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
9 (9) ♦	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10 (10) ♦	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Λοιπόν, προσέξτε πόσα αθλητικά παιχνίδια υπάρχουν στα charts μας. Λέτε να αρχίζει μια νέα δυναστεία παιχνιδιών; Θα δείξει, θα δείξει. Καλή Χρονιά.

ADVENTURE SOS

Γιορτάζουμε λοιπόν τα δεύτερα γενέθλια της στήλης. Δεν είναι και μικρή υπόθεση να σκέφτεσαι ότι επί δύο συνεχή χρόνια το περιοδικό απαντά στα πολυάριθμα, και όχι μόνο για τα ελληνικά δεδομένα, γράμματά σας. Και μιλάμε για ένα μέσο όρο 100-150 γραμμάτων το μήνα, δηλαδή έχουν απαντηθεί ως τώρα ένα προς ένα, πάνω από 2.000 γράμματά σας! Ταυτόχρονα, το περιοδικό έχει κυκλοφορήσει δύο ως τώρα ειδικές εκδόσεις αφιερωμένες στα adventures. Η πρώτη ήταν με το τεύχος του Απρίλη και περιείχε 12 λύσεις από τα καλύτερα adventures που κυκλοφορούσαν τότε. Η δεύτερη, που κυκλοφόρησε με το χριστουγεννιάτικο τεύχος, είναι ένα σπέσιαλ adventure SOS, αφού απαντά σε 160 γράμματά σας, καλύπτοντας ούτε λίγο ούτε πολύ 24 περιπέτειες. Φυσικά, διαλέξαμε αυτές που συγκέντρωναν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, δηλαδή έπρεπε να είχαμε το τελευταίο τρίμηνο πάνω από δέκα γράμματα για κάποια περιπέτεια, ώστε να μπει στην ειδική αυτή έκδοση. Ελπίζω να την ευχαριστηθήκατε, γιατί είναι πραγματικά πολύ καλή δουλειά.

Αν λοιπόν σ' αυτήν την προσπάθεια, που γίνεται κυρίως από μεράκι, έχουμε δυσαρεστήσει και κάποιο φίλο, ας μας συγχωρέσει. Οι υπόλοιποι να

Αντί προλόγου, αυτή τη φορά δημοσιεύουμε την ευχετήρια κάρτα που έστειλε ο φίλος **Α. ΝΤΟΥΜΑΝΗΣ**, πιστεύοντας να σας αρέσει. Γράφει λοιπόν: "Η μέρα πλησίαζε προς το τέλος της. Ο ήλιος έδυε εκείνη τη στιγμή πίσω από τα δέντρα του απέναντι λόφου. Υπήρχε απόλυτη ησυχία... Λίγα μέτρα πέρα από το λόφο ήταν ένα ερημικό σπιτάκι. Ο ιδιοκτήτης φορά μια περίεργη μπλε ρόμπα, σαν ράσο του μεσαίωνα, μαζί με μια τριγωνική μπλε σκούφια με κίτρινα αστέρια. Σ' ένα δωμάτιο είναι ένα κομπιούτερ και μερικά πακέτα που γράφουν: Hero's Quest, Bard's Tale, Scapeghost... Δίπλα ακριβώς υπάρχει ένα περιοδικό, διπλωμένο σε μια σελίδα που γράφει με μεγάλα γράμματα: "ADVENTURE"...

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ευγνωμονείτε όλα τα παιδιά της σύνταξης του περιοδικού και ιδιαίτερα τον Χρήστο και τον Αντώνη, που καρτερικά υπομένουν τόσο καιρό τις διάφορες ιδιοτροπίες μου.

Πριν προχωρήσουμε στα γράμματά σας, μια τελευταία σημείωση. Οταν πρωτοκυκλοφορούν μαζεμένες 34 περιπέτειες, μη ζητάτε απαντήσεις στηριγμένοι στο ότι τις έχουμε λύσει κιόλας. Είπαμε είμαστε μάγοι, αλλά παντού υπάρχουν και κάποια όρια. Φυσικά, τώρα που έχω δίπλα μου τον Χρήστο, ως μαθητευόμενο μάγο, τα πράγματα θα καλυτερέψουν, αλλά κάνετε λίγη υπομονή, γιατί προς το παρόν το μόνο που κάνει σωστά είναι να μου καταστρέφει όλα τα μπουκαλάκια, στα οποία φυλάω τα διάφορα μαγικά φίλτρα.

Ξεκινώντας λοιπόν, δύο διορθώσεις. **Ο ΣΤΑΥΡΟΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ** μας γράφει ότι στην έκδοση που έχει του GOLD RUSH, στο ταχυδρομείο το ASK LETTER που γράψαμε στο έκτακτο βιβλιαράκι, που ήταν με το τεύχος του Απρίλη '90, δεν λειτουργεί. Αντίθετα, η εντολή GET LETTER λειτουργεί σωστά.

Η ΣΟΦΙΑ ΚΟΥΤΣΟΔΟΝΤΗ μας γράφει ότι στη λύση του MINDSHADOW, που έχει δημοσιευτεί στα τεύχη Νο 56 και 60, υπάρχουν ορισμένα προβλήματα. Γράφει λοιπόν ότι στο 1ο μέρος, μετά το TIE VINE TO ROCK, το CLIMB DOWN δεν λειτουργεί, ενώ αντίθετα λειτουργεί το GO TO THE EDGE. Στο 2ο μέρος, για να δεις τη lifeboat, υπάρχει ένα ακόμη SOUTH που έχει παραληφθεί, ενώ αφού κόψεις την άγκυρα, το ENTER SHIP επίσης δεν λειτουργεί, ενώ το σωστό είναι LEAVE SHIP, NORTH, EAST και μόνο τώρα ENTER SHIP. Τέλος, στο 3ο μέρος, στον sleeping fat-man μετά το EXAMINE MAN, χρειάζεται και το SEARCH MAN οπότε παίρνεις τα hat και 210 pounds. Πιθανόν να έχει δίκιο. Εγώ αυτό που έχω να επισημάνω είναι ότι οι λύσεις ανάμεσα στις εκδόσεις διαφορετικών κομπιούτερ παρουσιάζουν αλλαγές. Η δικιά μου ήταν δοκιμασμένη σε ένα Spectrum 48 K, ενώ αν δεν κάνω λάθος, η Σοφία έχει έναν Amstrad 6128.

Τώρα, στα γράμματά σας:

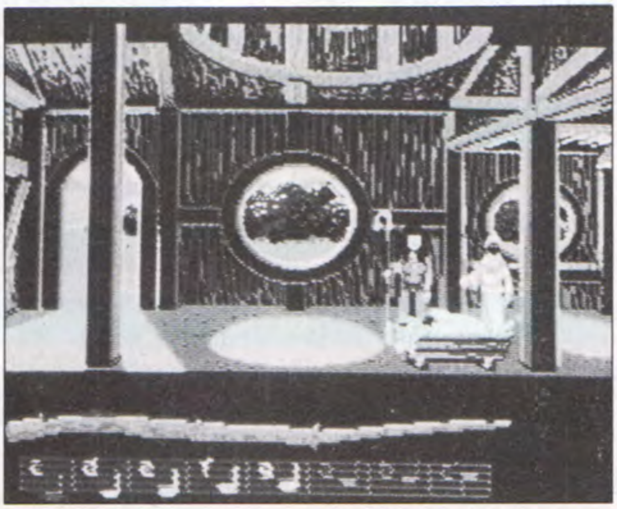
Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΚΟΥΣΙΑΡΗΣ ρωτά στο LOOM πώς περνά τον ανεμοστρόβιλο. Πήγαινε κοντά του και με την εντολή examine μαθαίνεις το draft TWISTING (π.χ. e, d, d, d). Κάνε τώρα στον ανεμοστρόβιλο το αντίθετο draft, δηλαδή το UNTWISTING (π.χ. στο παράδειγμά μας, d, d, d, e) και πέρασες.

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΔΕΛΛΗΣ ρωτά στο ίδιο adventure πώς φεύγεις από το νησί, αφού έχεις μάθει τη νότα F. Ξέροντας τα drafts OPENING, TRANSENDENCE, NIGHT VISION, EMPTYING, DYEING και STRAW INTO GOLD, ανέβα στο βράχο, εκεί που ξεκινάς την περιπέτεια, εντόπισε τον ουρανό (SKY) και κάνε σ' αυτόν το draft

ADVENTURE SOS

OPENING. Πήγαινε στην αποβάθρα, καβάλησε τον κορμό του δέντρου κι έφυγες.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια τι κάνει με το ποτήρι στη χώρα των κρυσταλλοποιών. Εχοντας μάθει στην αρχή το draft EMPTYING, άρα και το αντίστροφό του, το draft FILLING, κάνε στο ποτήρι διαδοχικά τα 2 αυτά drafts. Τώρα στη λιμνούλα, μετά το δράκο, όπου μαθαίνεις το draft REFLECTION, κάνε το draft EMPTYING. Θα αδειάσει και θα δεις την κρυστάλλινη σφαίρα, για την οποία σου έχουν μιλήσει οι κρυσταλλοποιοί,



αλλά και ο δράκος όταν εξετάζεις το χρυσάφι στη σπηλιά του. Πήγαινε κοντά της και εξέτασέ την 3 φορές για να μάθεις το μέλλον σου.

Ο ίδιος ρωτά στο FINAL BATTLE πού βρίσκει το σκοινί. Βγαίνοντας από το κεντρικό κτήριο στην αυλή του κάστρου, πήγαινε όλο δεξιά. Θα βρεις ένα δωμάτιο με μια κλειστή πόρτα. Σ' αυτήν κάνε HIT (το icon με το ξίφος) DOOR. Στις επιλογές που θα εμφανιστούν, διάλεξε την κλωτσιά. Σπας την πόρτα. Μπες μέσα και το σκοινί είναι στο chest. Για να το πάρεις, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse και βλέπεις τι περιέχει. Πάρε το με το αριστερό και πήγαινέ το στο πρόσωπο του ήρωά σου, πάνω αριστερά. Αυτόματα το πήρες στο inventory σου. Ρωτά επίσης πώς περνάς τη σπασμένη γέφυρα στο ποτάμι. Δεν την περνάς. Σ' αυτήν φτάνεις από άλλη διαδρομή, αφού φτιάξεις τη βάρκα και την χρησιμοποιήσεις.

Ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΛΑΜΠΡΑΚΗΣ ρωτά στην

η λύση του "JEKYLL AND HYDE"

Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε τη λύση του εκπληκτικού αυτού adventure της Essential Myth που, όπως έχουμε γράψει και στο PIXEL No 56 του Ιουνίου 1989, ψηφίστηκε ως η καλύτερη ανεξάρτητη παραγωγή της χρονιάς στην Αγγλία. Ξεκινώντας λοιπόν: WEST, WEST, EXAMINE SIDEBOARD, TAKE TEACUP, NORTH, NORTH, WEST (kitchen), NORTH, EXAMINE SHELVES, TAKE CADDY, EXAMINE CADDY, SOUTH, TAKE SPOON, TAKE KETTLE, PUT TEA IN CUP, PUT TEA IN CUP (πρέπει να γίνει δυο φορές!), STIR TEA, DRINK TEA (σε βοηθά να μην κοιμηθείς πριν τον Poole, αλλά μην μπεις σε τοποθεσία με καρέκλα!), WAIT (μέχρι να κοιμηθείς... Ο Poole θα 'χει πέσει για ύπνο κι έτσι δεν θα ακούσει τις κραυγές σου από τον εφιάλτη. Το πρωί τώρα...), NORTH, EAST, READ DIARY, WEST, DOWN, NORTH, NORTH, UP (cabinet), TAKE ALL, TAKE ALL FROM PRESS, READ NOTEBOOK, EXAMINE VESSER, TAKE PHOSPHOROUS FROM VESSEL, PUT PHOSPHOROUS IN JAR, DROP BOTTLE, DROP FLASK, DROP JAR, LOCK LOFT, DOWN, LOCK CABINET, SOUTH, SOUTH (αν ακούσεις συζήτηση στην κουζίνα, πρέπει να βρεις τον Poole και να τυπώσεις: "TELL POOLE ABOUT NIGHTMARE"), SOUTH, SOUTH, WAIT (κοντά στο Entrance Hall μέχρι να κτυπήσει το κουδούνι και να μπει ο επισκέπτης), ASK LANYON ABOUT SALT (τώρα έχεις το salt και μπορείς να απολαύσεις το meal), EAST, NORTH, NORTH, NORTH, UNLOCK CABINET, UP, TAKE ALL, EXAMINE JAR, TAKE PHOSPHOROUS FROM JAR, PUT PHOSPHOROUS IN FLASK, PUT SALT IN FLASK, POUR ALCOHOL IN FLASK, WAIT (μέχρι να γίνει η αντίδραση και το text να γίνει green), DRINK POTION (παρακολούθησε τη μεταμόρφωση. Το password είναι η τελευταία λέξη του κειμένου, δηλαδή EVIL. Σημειώστε ότι τα παραπάνω είναι μόνο μία από τις πολλές εναλλακτικές λύσεις που υπάρχουν για το 1ο μέρος).

ΜΕΡΟΣ 2ο: Στο Study, απάντησε YES στον Poole, READ DIARY, WEST, DOWN, NORTH, NORTH, UP, TAKE BOTTLE, TAKE PAPER, TAKE FLASK, PUT SALT INTO FLASK, POUR LIQUID INTO FLASK (το πίνεις και γίνεσαι ο Edward Hyde), WEST, DOWN, DOWN, TAKE HAT, UP, UNLOCK DOOR, NORTH, LOCK DOOR (αλλιώς, θα μπει σπίτι σου ο Tramp), EAST, NORTH, NORTH (Βλέπεις τον Urchin παίζοντας με μερικά marbles. Κινήσου γύρω μέχρι να σταματήσει να παίζει, και τότε...), SCARE URCHIN, EXAMINE WALL (παίρνεις τα marbles), WEST, EAST, ENTER CAB, NORTH, WEST, DROP MARBLES (στο Lewis Alley), EAST, CHASE FIGURE, SOUTH, TAKE ALL (λόγω των marbles έριξε την κάρτα μέλους του για το Muturin Club), EAST, WEAR HAT (κάνε SAVE στη μνήμη, γιατί το να κερδίσεις στο pontoon είναι τελείως random. Παίξε μέχρι να 'χεις 50 shillings ή και περισσότερα και μόνο τότε φύγε από το club), EAST, NORTH, SOUTH, EAST, EAST, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST (τώρα μπορείς να περάσεις τον Enfield, πληρώνοντας τα λεφτά για... Γυρνάς σπίτι και αλλάζεις σε Jekyll), DOWN, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH (απάντησε στον

ίδια περιπέτεια πού βρίσκεις το tinderbox. Εχοντας ελευθερώσει τους JERUB, PAGAN, CRYSELLA και JACK, έχοντας δηλαδή ολόκληρη την πένταμελή ομάδα σου, γύρνα στο κάστρο στο δωμάτιο που ήταν φυλακισμένη η Crysella. Εχοντας το σχοινί, όπως περιγράψαμε πιο πάνω, εμφάνισε το inventory σου, κάνοντας ένα κλικ στο πρόσωπο του ήρωά σου, πάνω αριστερά. Τώρα κάνε OPERATE ROPE στο κιγκλίδωμα. Βάλε την κοπέλα να κατέβει κάτω. Σ' ένα από τα πτώματα πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse. Για να τ' ανοίξεις, θα βρεις το tinderbox.



Ρωτά επίσης πώς θα πάρεις το αντικείμενο από τη magpie, δίπλα στη σπασμένη γέφυρα. Εχεις δύο επιλογές. Αν η Crysella έχει αρκετά βέλη και το τόξο, κάνε HIT MAGPIE (ή OPERATE MAGPIE) με το BOW. Θα φύγει ρίχοντάς το στο έδαφος. Είναι ένα διαμάντι. Η άλλη είναι, έχοντας ένα μαχαίρι, κάνε THROW KNIFE TO MAGPIE. Εχει το ίδιο αποτέλεσμα. Ψάξε στο έδαφος, στο δρόμο, μέχρι να βρεις το διαμάντι. Τέλος, ρωτά τι κάνει στο πηγάδι, στην αυλή του κάστρου. Ανοιξε τον κουβά και πάρε ό,τι έχει μέσα. Περιέχει ένα πολύτιμο αντικείμενο.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα μην ξεχνάτε να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού στα γράμματα σας, αν θέλετε φυσικά απάντηση. Μεχρι τότε, εμείς εδώ στο περιοδικό σας ευχόμαστε καλό και ευτυχισμένο 1991 και φυσικά καλό adventuring. ■

Cabbie...), "GAUNT STREET" (πες στον Utterson...), "THANK YOU", "NO" (πες στον Cabbie...) "HOME". Οταν είσαι στο Hall: NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, UP, TAKE FLASK, PUT SALT INTO FLASK, POUR LIQUID INTO FLASK (τώρα σαν Hyde πρέπει να γυρίσεις σπίτι. Αν κάνεις λάθος, συλλαμβάνεσαι. Με την εντολή EXITS βλέπεις όλες τις εξόδους σε κάθε τοποθεσία). Η σωστή διαδρομή είναι: SOUTH, SOUTH, EAST, NORTH, EAST (πες στον Utterson...) "NO", "WE ARE RELATED" SOUTH, UP, EAST (στο cabinet, πρέπει να πιεις το potion δυο φορές), PUT SALT INTO FLASK, POUR LIQUID INTO FLASK (το πίνεις), PUT SALT IN FLASK, POUR LIQUID INTO FLASK (ξαναπίνεις. Το password για το 3ο μέρος είναι η τελευταία λέξη του κειμένου, δηλαδή FORTUNATE).

ΜΕΡΟΣ 3ο. Βλέπεις τη λέξη Timor στον τοίχο. Πήγαινε σ' οποιαδήποτε κατεύθυνση, GET PAPER, EXAMINE PAPER (βλέπεις τη λέξη Mortis), DROP BALL (πέφτεις), EXAMINE BOX (γράφει: Conturbat me) - INVENTORY, DROP GLASSES, OPEN BOX (τυφλώνεσαι!!), FEEL GROUND, GET GLASSES AND WEAR THEM (ξαναβλέπεις), ENTER BOX, PICK FLOWERS (το άγαλμα λέει: me) SAY TIMOR MORTIS CONTURBAT ME (βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με καθρέπτες), EXAMINE MIRROR (Ξυπνάς. Ολα ήταν ένα όνειρο!!!), SAVE στη μνήμη, SOUTH, SOUTH (ο Hyde σκοτώνει ένα γέρο), EAST, SOUTH, WEST (γρήγορα ή θα συλληφθείς), WEST, WEST, NORTH, WEST, SOUTH, WEST (Stoker Passage), WEST (στο διαμέρισμά σου), DROP CANE, SAVE στη μνήμη, EAST, NORTH, NORTH, EAST, SOUTH, EAST, EAST (ο Hyde βλέπει έναν αστυνόμο), EAST (αλλάζεις σπίτι σε Dr Jekyll. Ο αστυνομικός του ζητά να τον συνοδέψει στο σταθμό. Απάντησε...) "YES" (στο σταθμό ρωτιέσαι αν ξέρεις τον Hyde) "YES" (ρωτιέσαι πότε τον είδες τελευταία) LAST NIGHT (όταν ρωτηθείς πού είναι ο Hyde, απάντησε...) STOKER PASSAGE (ο αστυνομικός φεύγει και ο Jekyll αλλάζει σε Hyde) OPEN MANHOLE, DOWN, CLOSE MANHOLE (είσαι στα sewers. Πρέπει να αντιδράς γρήγορα, έχεις ελάχιστο χρόνο γι' αυτό. Οι διευθύνσεις είναι random και πρέπει να φύγεις μακριά από το noise και να πας UP στη δεύτερη ή τρίτη ευκαιρία. Οχι στην πρώτη, γιατί χάνεις. Οι δύο πρώτες κινήσεις είναι...) DOWN, SOUTH. Οταν βγεις από τους υπονόμους αλλάζεις σε Jekyll, αλλά βρίσκεσαι σαν οδηγός σε ένα τρένο. Σημείωσε ότι, αν η πίεση ανεβεί πολύ, το τρένο εκρήγνυται και ότι το release valve δεν λειτουργεί όταν το steam lever είναι open. CLOSE BRAKE, CLOSE VALVE, OPEN STEAM, R (η πίεση φτάνει στα 1.100). CLOSE STEAM, OPEN VALVE, CLOSE VALVE, OPEN STEAM R (πάτησε R μέχρι να φανεί το signpost), OPEN STEAM, R (πάτησε R μέχρι το τρένο να περάσει το gap στη γέφυρα. Αν πέφτεις, χρησιμοποίησε τα steam lever και valve, μέχρι να τα καταφέρεις). Οταν βγεις από το τρένο, βλέπεις τους Walpole και Priest. TALK TO WALPOLE, TELL WALPOLE ABOUT HYDE, DRINK LIQUID. Το potion δεν σε πιάνει πια και επιτέλους είσαι ελεύθερος από τον Mr Hyde!!! Σημειώστε εδώ ότι τα passwords για το 2ο και 3ο μέρος ίσως αλλάζουν από έκδοση σε έκδοση, αλλά η μέθοδος για να τα βρίσκεις είναι η σωστή. Πάντα η τελευταία λέξη του κειμένου.

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SCRAMBLE SPIRITS

SPECTRUM

Αν και ο Δεύτερος Παγκόσμιος πόλεμος έχει τελειώσει προ πολλού, υπάρχουν και μερικοί αμετανόητοι που συνεχίζουν ακάθεκτοι τις αερομαχίες πάνω από τον Ειρηνικό ωκεανό. Στο Scramble Spirits αντιμετωπίζετε μόνος ή με κάποιο συμπαίκτη σας τα σμήνη των ιαπωνικών αεροπλάνων, με σκοπό να κατατροπώσετε τις δυνάμεις του Αξονα. Επειδή όμως οι Ιάπωνες είναι αρκετά καμικάζι στις επιθέσεις τους, να μια επέμβαση που θα σας εφοδιάσει με τις απαραίτητες άπειρες ζωές. Πληκτρολογήστε το listing, σώστε το σε μια άδεια κασέτα με SAVE 'SS' LINE 10 και τρέξτε το. Κατόπιν, βάλτε την original κασέτα να παίζει από την αρχή.

• ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
  1 REM ********************************
  2 REM * SCRAMBLE SPIRITS hacked by *
  3 REM * no other than T.DEVELEGAS  *
  4 REM ********************************
 10 CLEAR 31000: LET SUM=0: LET F=62000
 20 READ A: IF A>255 THEN GOTO 50
 30 POKE F,A: LET SUM=SUM+A: LET F=F+1
 40 GOTO 20
 50 IF SUM<>A THEN PRINT "ERROR": STOP
 60 LOAD""CODE: LOAD""SCREEN$
 70 PRINT USR 62000
 80 DATA 49,255,255,62,201,50,28,254
 90 DATA 205,235,253,175,50,34,180
100 DATA 50,132,180,195,29,131
110 DATA 3003
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

COMMODORE

Αν υπήρχε βραβείο για το game με το μεγαλύτερο τίτλο, σίγουρα θα απονεμόταν στο τελευταίο δημιούργημα της Tengen (λέγε με Atari). Πρόκειται για παιχνίδι όπου μπορούν δύο παίκτες να ενώσουν τις δυνάμεις τους για να αντιμετωπίσουν τις στρατιές των σατανικών ρομπότ, που μόνο το καλό τους δεν θέλουν.

Οπως πάντα, θα έχετε πολύτιμη βοήθεια από μένα. Παρά τα τόσα στοιχεία του παιχνιδιού, θα αρκεστείτε στα άπειρα credits, μόνο και μόνο για να μην καταλήξει βαρετό το παιχνίδι. Είστε ελεύθεροι να χρησιμοποιήσετε το listing που βλέπετε παραπλεύρως, εφόσον έχετε την αντίστοιχη κασέτα με έναν Commodore 64/128 να τη συνοδεύει...

Listing

```
100 REM ********************************
110 REM *  C64 ESCAPE FROM ...  CHEAT  *
120 REM *       CODE BY CHRISTOS       *
130 REM *  .     (C) 1990 PIXEL        *
140 REM ********************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 318:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>5015 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 169,1,170,168,32,186,255,169,5,162,58,160,1,32,189
210 DATA 255,169,6,32,213,255,169,50,141,93,3,169,1,141,94,3
220 DATA 76,52,3,169,173,141,88,168,76,0,128,84,80,82,79,71
```

• του Χρίστου Μιχόπουλου

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPACE HARRIER II

AMIGA

Τον περασμένο μήνα είχαμε τη χαρά να "τακτοποιήσουμε" το Space Harrier II στην έκδοσή του για το "μικρό" κι ένδοξο Commodore 64. Αυτόν το μήνα σειρά έχει η μεγάλη αδελφή που ακούει στο όνομα Amiga. Παρά τις διάφορες επιφυλάξεις μας για τη μεταφερσιμότητα του παιχνιδιού από coin-op σε home περιβάλλον, το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Τα γραφικά είναι όμορφα και το animation ρευστό σαν λάδι. Μετά από τόσα χρόνια, οι προγραμματιστές των μεγάλων Software Houses ξέρουν πια τα μυστικά των custom chips της "μεγάλης κυρίας". Οσον αφορά το ίδιο το παιχνίδι, δεν υπήρχαν και πολλά περιθώρια επέμβασης, πέρα από τις "κλασικές" πια άπειρες ζωές. Κι όσον αφορά τη διαδικασία επέμβασης, κι εδώ τα πράγματα είναι γνωστά. Δηλαδή πληκτρολόγηση του listing στο LIST-WINDOW της Amiga Basic, RUN κι υπακοή στις οδηγίες επί της οθόνης. Και καλό κυνήγι...

Listing

```
160 cheat =480*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=692778& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Please insert your SPACE HARRIER II disk"
240 PRINT "in drive 0 and click the left mousebutton.
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,00B2,2340
280 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00C8,4280,4281,41FA
290 DATA 008C,4EAE,FE44,43FA,00B8,41FA,0092,2348
300 DATA 000E,337C,000E,001C,237C,0000,0000,0028
310 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
320 DATA 0090,337C,0002,001C,237C,0007,8400,0028
330 DATA 237C,0000,0400,0024,237C,0000,0000,002C
340 DATA 4EAE,FE38,303C.000A,41FA,001C,43F8,00C0
350 DATA 32D8,51C8,FFFC,23FC,0000,00C0,0007,8518
360 DATA 4EF9,0007,840C,21FC,4EF8,00CC,120E,4EF8
370 DATA 0400,31FC,6010,47FA,4EF8,12BE,7472,6163
380 DATA 6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0000,OOPS
```

• του Χρίστου Μιχόπουλου

P47

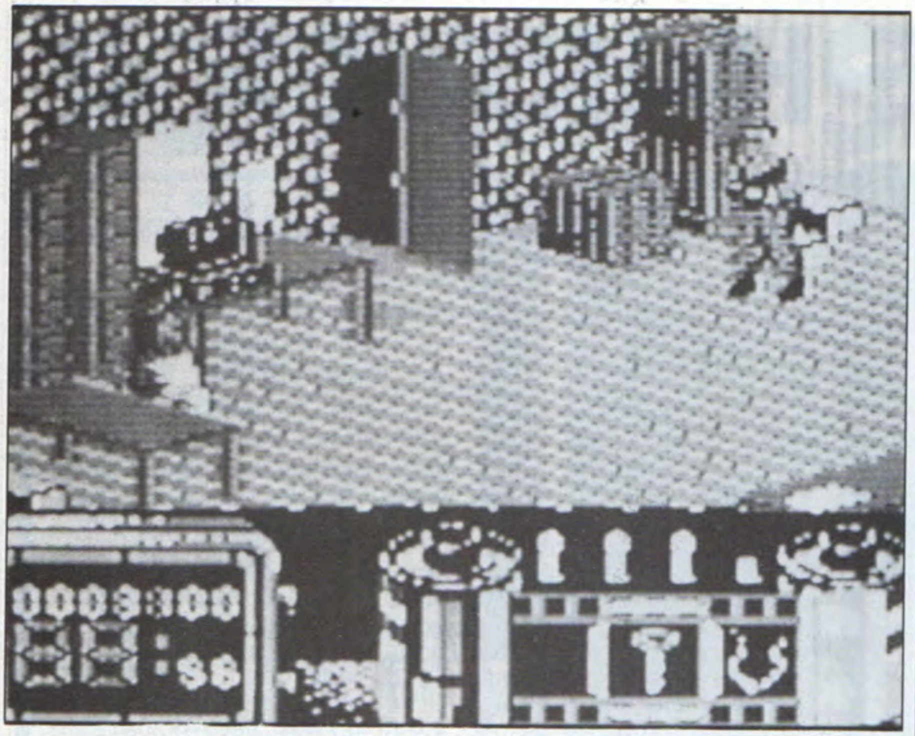
SPECTRUM

Για τους φανατικούς των παιχνιδιών καταστροφής, το P47 αποτελεί σίγουρα μια όαση. Γρήγορο gameplay, ποικιλία από αντιπάλους και οπλικά συστήματα, αυξανόμενος βαθμός δυσκολίας για κάθε επίπεδο. Για τους λιγότερο ικανούς σε τέτοια παιχνίδια υπάρχει η παρακάτω επέμβαση. Πληκτρολογήστε το listing, σώστε το σε μια άδεια κασέτα με SAVE 'P47 HACK' LINE 10 και τρέξτε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίζει από την αρχή και... θα αποκτήσετε ένα σμήνος μεγαλύτερο από εκείνο των ΗΠΑ!

• ΤΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ

Listing

```
  1 REM ************************
  2 REM *    P47 hacked by     *
  3 REM *  the one and only    *
  4 REM * THEODORE DEVELEGAS   *
  5 REM ************************
 10 CLEAR 65279: LOAD''CODE
 20 LET SUM=0: LET F=55000
 30 READ A: IF A>255 THEN GOTO 60
 40 POKE F,A: LET SUM=SUM+A
 50 LET F=F+1: GOTO 30
 60 IF SUM<>A THEN PRINT 'ERROR!': STOP
 70 PRINT USR 55000
 80 DATA 49,255,255,33,11,255,126,238
 90 DATA 92,119,35,124,167,32,247,62,201
100 DATA 50,42,255,205,12,255,175,50,75
110 DATA 120,195,175,117
120 DATA 4027
```



VENDETTA

Το Vendetta ήρθε να ταράξει τα ήρεμα νερά του software τριών διαστάσεων, σε μια στιγμή που όλοι πίστευαν πως το Last Ninja ήταν το απόλυτο ισομετρικό παιχνίδι. Με ένα ενδιαφέρον σενάριο, προσέλκυσε αμέσως τους λάτρεις των arcade adventures, καθώς και όλους εκείνους που αναζητούν παιχνίδια με όμορφα γραφικά. Αυτό, εξάλλου, φάνηκε και από τον πρόσφατο διαγωνισμό μας, όπου η συμμετοχή ήταν μεγάλη. Ας φανούμε λοιπόν χρήσιμοι στην πορεία του ήρωα προς την ολοκλήρωση της αποστολής του.

Το παιχνίδι αποτελείται από τρεις φάσεις arcade/adventure τριών διαστάσεων, καθεμία από τις οποίες ακολουθείται από κυνηγητό αυτοκινήτων με στόχο την επόμενη πόλη. Στο 3D μέρος ο ήρωας διαθέτει κάποια ενέργεια, η οποία αυξάνει ή μειώνεται ανάλογα με το τι συναντά στο δρόμο του. Επίσης, και στους δύο τύπους του παιχνιδιού, ο χρόνος είναι ο κακός του δαίμονας. Η ενέργεια μπορεί να αυξηθεί σε κάθε επίπεδο, συλλέγοντας κάποια κουτάκια με τροφή, όχι όμως και ο χρόνος, γι' αυτό και χρειάζεται κάποια προσοχή στις κινήσεις μας.

> Οταν τα πράγματα σκουραίνουν, τα χέρια ιδρώνουν, η πίεση ανεβαίνει και το μισητό μήνυμα "Game Over" κάνει την εμφάνισή του στην οθόνη του υπολογιστή σας, τότε είναι η κατάλληλη ώρα για να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα παρουσιάζουμε όλα εκείνα τα "μαγικά" κόλπα, με τα οποία θα μπορείτε κι εσείς να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι.

Οι αντίπαλοι τρομοκράτες απορροφούν ενέργεια από τον ήρωα σε κάθε επαφή μαζί του, ενώ δραματική πτώση της επιφέρουν οι πυροβολισμοί. Προτιμήστε τη χρήση του μαχαιριού, διότι έτσι ο αντίπαλος εξουδετερώνεται γρηγορότερα. Σε κάθε τρισδιάστατο επίπεδο υπάρχει κρυμμένος ένας οδικός χάρτης του επερχόμενου κυνηγητού με αυτοκίνητα. Δεν είναι απαραίτητος για το τελείωμα του παιχνιδιού, αλλά - αν διαθέτετε το χάρτη - τότε στο επόμενο κυνηγητό εμφανίζονται βοηθητικά βέλη και σας καθοδηγούν στην επιλογή της σωστής στροφής στις διασταυρώσεις.

Επίπεδο (1): Αποθήκες του λιμανιού.
Είδος: 3D.
Βαθμός δυσκολίας: 6/10

Από την αρχική οθόνη δώστε γροθιά στην πόρτα της αποθήκης και μπείτε μέσα. Πάρτε το όπλο που βρίσκεται κρεμασμένο στον τοίχο και συλλέξτε το μικρό κουτί που βρίσκεται στο πάτωμα. Αυτό θα σας δώσει ένα λοστό. Το λοστό θα τον χρησιμοποιείτε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού για να ανοίγετε τα κιβώτια και να ερευνάτε έτσι για χρήσιμα αντικείμενα και στοιχεία για το τέλος. Στο ίδιο δωμάτιο θα βρείτε μερικές σφαίρες για το όπλο. Στη συνέχεια, βγείτε από το δωμάτιο, ανοίξτε τα κιβώτια που υπάρχουν εκεί για επιπλέον βαθμούς (δεν περιέχουν άλλα αντικείμενα) και κινηθείτε μια οθόνη δεξιότερα. Εκεί, συλλέξτε το κουτάκι που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα, αποκτώντας έτσι μια πένσα. Η πένσα θα σας χρειαστεί στην τελευταία πίστα. Μετά κινηθείτε μια οθόνη πιο δεξιά και ανεβείτε τις σκάλες. Δύο οθόνες αριστερότερα υπάρχει μια πόρτα. Ανοίξτε την με γροθιά και μπείτε μέσα. Εκεί, καθώς και στα δύο δωμάτια που υπάρχουν δεξιότερα, υπάρχουν γραφεία και κιβώτια με χρήσιμα αντικείμενα.

Στο κρεβάτι θα βρείτε ένα κολιέ. Μαχαιρώστε το χάρτη που υπάρχει σε έναν τοίχο και θα αποκτήσετε έτσι τον οδικό χάρτη της επόμενης πίστας. Πάρτε το βιβλίο και τις δύο βι-



ντεοκασέτες από τα γραφεία. Εξετάζοντας το βιβλίο, θα μάθετε τον κωδικό πρόσβασης στον υπολογιστή. Πάρτε τη δισκέτα από το πρώτο γραφείο και βάλτε την στον υπολογιστή. Δώστε ZIP1, όταν σας ζητηθεί ο κωδικός, και θα αποκτήσετε έτσι μια κάρτα ενεργοποίησης του αυτοκινήτου σας. Βάλτε πρώτα τη λευκή και μετά την γκρίζα βιντεοκασέτα στο βίντεο. Με την πρώτη ενεργοποιείτε το βίντεο και με τη δεύτερη παίρνετε πληροφορίες για την κοπέλα που έχει απαχθεί από τους τρομοκράτες. Βρείτε τα κλειδιά που υπάρχουν σ' ένα από τα τραπέζια, και πηγαίνετε στο δεξιότερο δωμάτιο. Βγείτε από την πόρτα και κατεβείτε τις σκάλες. Μια οθόνη δεξιότερα υπάρχει το αυτοκίνητό σας. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα, και στη συνέχεια την κάρτα ενεργοποίησης. Εδώ τελειώνει το πρώτο επίπεδο.

Επίπεδο (2).
Είδος: Κυνηγητό αυτοκινήτων.
Βαθμός δυσκολίας: 4/10

Οπως όλα τα μέρη του παιχνιδιού, όπου οδηγείτε το αυτοκίνητό σας με προορισμό την επόμενη πόλη, έτσι κι αυτό το επίπεδο είναι πολύ εύκολο. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να έχετε το γκάζι πατημένο ως το τέλος. Στις πολύ απότομες στροφές απλά κατεβάστε ταχύτητα. Οι αντίπαλοί σας πυροβολούν το αυτοκίνητο, αναγκάζοντάς το να ξαναρχίσει με αρχική ταχύτητα μηδέν. Αυτό θα σας στοιχίσει πολύτιμο χρόνο, γι' αυτό προτιμήστε να τους αποφεύγετε αντί να τους κυνηγάτε με σκοπό να τους σκοτώσετε. Αν πήρατε τον οδικό χάρτη στο προηγούμενο μέρος, ένα βέλος θα σας καθοδηγεί στις διασταυρώσεις, συντομεύοντας έτσι την πορεία σας.

Επίπεδο (3).
Είδος: 3D.
Βαθμός δυσκολίας: 7/10

Προχωρήστε μπροστά, δώστε μια γροθιά στην πόρτα και μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στον τοίχο όπου υπάρχουν κάποια όπλα. Πάρτε το μπαζούκα κι αρχίστε το ψάξιμο των κιβωτίων, χρησιμοποιώντας φυσικά το λοστό. Εκεί θα βρείτε σφαίρες για το όπλο, καθώς και μια οβίδα για το μπαζούκα. Βγείτε έξω από το δωμάτιο, πηγαίνετε στην αρχική οθόνη όπου υπάρχει ένα τανκ. Σημαδέψτε το, προσέχοντας να μην πλησιάσετε πολύ κοντά, και πυροβολήστε το με το μπαζούκα. Προσοχή: αν αστοχήσετε ή ρίξετε την οβίδα οπουδήποτε αλλού, τότε δεν μπορείτε να πάτε ξανά στην αρχική οθόνη: το τανκ σας σκοτώνει και... game over. Πηγαίνετε τώρα δύο οθόνες δεξιά και, αφού δώσετε μια γροθιά στην πόρτα, μπείτε μέσα. Ψάξτε το πρώτο τραπέζι, διότι εκεί θα βρείτε μια γυναικεία τσάντα. Επίσης, ψάξτε το τραπέζι με τις καρέκλες και θα βρείτε τον οδικό χάρτη του επόμενου μέρους. Στην ίδια οθόνη θα βρείτε ένα τσαλακωμένο γράμμα. Πηγαίντε τώρα δεξιότερα. Εκεί, ψάχνοντας στα κιβώτια θα βρείτε σφαίρες, ενέργεια, ένα αλεξίσφαιρο γιλέκο. Στο πρώτο κρεβάτι θα υπάρχει ένα γυναικείο παπούτσι. Βγείτε ξανά έξω και κινηθείτε δεξιά. Ανεβείτε τις σκάλες και μετά κινηθείτε μια οθόνη δεξιότερα. Ανοίξτε το κιβώτιο χρησιμοποιώντας το λοστό και πάρτε ένα κλειδί. Κατεβείτε κάτω, πηγαίνετε στην αρχική οθόνη. Χρησιμοποιήστε το κλειδί του αυτοκινήτου για να φύγετε. Εδώ τελειώνει το τρίτο μέρος.

Επίπεδο (4).

Το επίπεδο αυτό είναι όμοιο στη δυσκολία και στις ενέργειες με το δεύτερο επίπεδο. Ακολουθήστε λοιπόν την ίδια ακριβώς τακτική.

Επίπεδο (5). Στο αεροδρόμιο.
Είδος: 3D.
Βαθμός δυσκολίας: 6/10

Βρίσκεστε τώρα πολύ κοντά στο τέλος του παιχνιδιού. Φροντίστε να μην κινηθείτε άσκοπα καθώς ο χρόνος που απομένει μειώνεται διαρκώς. Μπείτε στην αποθήκη και ψάξτε προσεκτικά όλα τα κιβώτια που υπάρχουν εκεί. Θα βρείτε ένα αλεξίσφαιρο γιλέκο και σφαίρες για το όπλο σας. Χρησιμοποιήστε το όπλο αρκετά συχνά, καθώς οι αντίπαλοι σας πυροβολούν τακτικά και οι μάχες σώμα με σώμα δεν αποδίδουν ιδιαίτερα. Βγείτε έξω και κινηθείτε δεξιά, μπαίνοντας στην επόμενη πόρτα που θα συναντήσετε. Χρησιμοποιήστε το κλειδί που βρήκατε στο τρίτο επίπεδο για να ανοίξετε τις ντουλάπες που υπάρχουν εκεί. Θα βρείτε ένα καπέλο, ένα πουκάμισο κι ένα αλεξίσφαιρο γιλέκο. Χρησιμοποιήστε το γιλέκο για να προστατευθείτε πιο αποτελεσματικά από τους αντιπάλους σας. Βγείτε ξανά έξω και κινηθείτε τώρα δεξιότερα. Μπείτε στο σταματημένο αεροσκάφος και σε ένα από τα καθίσματα θα



βρείτε τον οδικό χάρτη του επόμενου μέρους. Πυροβολήστε τον αρχηγό της συμμορίας που φοράει κουστούμι. Πηγαίνετε δίπλα στη γυναίκα και χρησιμοποιήστε την πένσα για να την ελευθερώσετε. Βγείτε από το αεροσκάφος και πηγαίνετε αριστερά, στην αρχική οθόνη. Χρησιμοποιήστε το κλειδί του αυτοκινήτου για να φύγετε. Εδώ τελειώνει το πέμπτο επίπεδο.

Επίπεδο (6).

Απολύτως όμοιο με τα επίπεδα (2) και (4). Ακολουθήστε την ίδια τακτική για να το τελειώσετε.

Επίπεδο (7).
Είδος: 3D.
Βαθμός δυσκολίας: 4/10

Αυτό το επίπεδο απορούμε γιατί το συμπεριέλαβαν οι προγραμματιστές στο παιχνίδι. Δεν συλλέγεις απολύτως τίποτα, οι αντίπαλοι είναι ελάχιστοι, και το όλο σκηνικό θυμίζει πολύ τους περίφημους κήπους Chien Hu του Last Ninja!

Ας είναι. Απλά κινηθείτε προς τα δεξιά, όπου και θα σας αναγγελθεί το τέλος του παιχνιδιού. Αν συλλέξατε όλα αυτά που είπαμε, έχει καλώς. Διαφορετικά θα έχετε αποτύχει στην αποστολή σας και ο κακός της ιστορίας θα το έχει σκάσει για τη Βραζιλία.

Αν έχετε Spectrum και κάποιο περιφερειακό τύπου Multiface, τότε δώστε τα παρακάτω POKEs:

Επίπεδο (1): 35469/38208/38237/38219/40243 όλα με 0.

Επίπεδα (2),(4),(6): 38241,0.

Επίπεδο (3): 37328/37339/37357/35060/39297 όλα με 0.

Επίπεδο (5): 37273/37284/37302/34980/39241 όλα με 0.

Επίπεδο (7): 36816/34841/36845/36827/38785 όλα με 0.

Τα POKEs αυτά σας εφοδιάζουν με άπειρη ενέργεια και χρόνο για κάθε πίστα.

• ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

ΠΡΩΤΑ

..Πώς μπορώ να δημιουργήσω έναν κύκλο με την BASIC; Υπάρχει κάποια εντολή - έστω και RSX; (Εχω έναν Amstrad 6128.)
Φιλικά
Νικήτας Δημητριάδης

Στην BASIC του Amstrad δεν υπάρχει εντολή για δημιουργία κύκλου, ούτε κανονική αλλά ούτε σαν RSX. Εχουν κυκλοφορήσει όμως διάφορα "πακέτα" εντολών RSX που έχουν και εντολή για κύκλο - έχουν δημοσιευτεί και σε παλαιότερα τεύχη του PIXEL τέτοια "πακέτα" εντολών με κάποια εντολή τύπου CIRCLE. Μπορείς όμως να περιλάβεις στο πρόγραμμά σου μια υπορουτίνα σαν αυτή που ακολουθεί: παράμετροι: x, y οι συντεταγμένες του κέντρου του κύκλου, r η ακτίνα και με το s καθορίζουμε τον αριθμό των pixels που θα σχεδιαστούν για να δημιουργήσουν τον κύκλο μας - όσο μεγαλύτερο το g τόσο λιγότερα pixels θα σχεδιαστούν και το αντίστροφο, και μας χρειάζεται γιατί για μια μεγάλη ακτίνα κύκλου χρειάζονται πολλά pixels, για να είναι ευδιάκριτος ο κύκλος μας, ενώ με μικρή ακτίνα δεν υπάρχει λόγος να περιμένουμε να σχεδιαστούν π.χ. 5.000 pixels, αφού με 300 ο κύκλος μας θα είναι τέλειος.

```
10 x=300:y=200:r=80:s=0.01
20 GOSUB 1000
30 ...
...
1000 FOR k=0 TO 2*PI STEP s
1010 PLOTx+r*SIN(k),y+r*COS(k)
1020 NEXT
1030 RETURN
```

Μπορώ να συνδέσω modem στον Amstrad μου; Υπάρχει θέμα συμβατότητας ανάμεσα στα διάφορα modems; Πέρα από το modem, τι άλλο θα χρειαστώ για να μπορέσω να συνδεθώ με μια τράπεζα πληροφοριών π.χ. (έχω έναν Amstrad 6128).
Ευχαριστώ πολύ
Σταμάτης Τσουκαλάς

Φυσικά και μπορείς να συνδέσεις modem στον Amstrad. Για να μπορείς να το χρησιμοποιείς κιόλας, θα χρειαστείς βεβαίως ένα τηλέφωνο-τηλεφωνική γραμμή, το καλώδιο σύνδεσης με το modem, ένα πρόγραμμα επικοινωνίας για το χειρισμό των αρχείων και κάποιες πληροφορίες από την τράπεζα πληροφοριών με την οποία σκοπεύεις να συνδεθείς (αριθμό τηλεφώνου, επιτρεπόμενο χρόνο απασχόλησης ημερησίως, αξία συνδρομής, τρόπο λειτουργίας και υποστηριζόμενα πρωτόκολλα επικοινωνίας). Επιπλέον - δυστυχώς - ο Amstrad δεν διαθέτει σειριακή θύρα, απαραίτητη για τη σύνδεση του modem, οπότε υπολόγιζε στα έξοδα κι ένα σειριακό interface. Οσον αφορά τώρα τη συμβατότητα, δεν τίθεται τέτοιο θέμα, γιατί όλα τα modems επικοινωνούν με μια σειριακή θύρα που έχει πάντα ίδια λειτουργία είτε βρίσκεται σε Amstrad είτε σε οποιονδήποτε άλλο υπολογιστή. Εδώ όμως μπαίνει το θέμα "χαρακτηριστικά" του modem. Αυτό αφορά κυρίως τα εξής: πρωτόκολλα επικοινωνίας, ταχύτητες λειτουργίας και δυνατότητες διόρθωσης λαθών. Στα πρωτόκολλα μπορεί η τράπεζα πληροφοριών με την οποία θα συνδεθείς να υποστηρίζει τα V21, V22, αλλά καλό είναι το modem να υποστηρίζει και τα BELL 103/212A ή το ακόμα καλύτερο V23, γιατί δεν ξέρεις η αυριανή σου σύνδεση τι απαιτήσεις θα έχει και καλό είναι να είσαι "έτοιμος". Για τις ταχύτητες τώρα καταλαβαίνεις ότι όσο πιο "γρήγορο" το modem, τόσο λιγότερα θα πληρώσεις στον ΟΤΕ - πάντως με τις κανονικές γραμμές του ΟΤΕ τα 1.200 baud είναι μία καλή τιμή για την Ελλάδα ενώ, αν είσαι συνδρομητής στο HELLASPAC, λέγεται ότι μπορείς να φτάσεις τα 9.600 baud χωρίς λάθη. Τα συστήματα διόρθωσης λαθών κατά τη μεταφορά των δεδομένων είναι νομίζω σημαντική ευκολία, αφού είσαι σχεδόν βέβαιος ότι η επικοινωνία σου θα είναι σωστή και απ' όσο ξέρω είναι τα CRC και MNP (Cyclic Redundancy Check και Microcom Networking Protocol, αν δεν κάνω λάθος). Φυσικά, όσο περισσότερα ζητάς τόσο και αυξάνει το κόστος του modem. Λακωνικά, είναι δύσκολο να βρεις κάτι καλό με λιγότερα από 30.000 δραχμές, και τα ακριβότερα των 120.000-150.000 δρχ. είναι μάλλον πλεονασμός κατά την προσωπική μου άποψη (προσφέρουν υπερβολικές ευκολίες που μάλλον ποτέ δεν θα χρειαστείς).

Θα μπορούσατε να μου δώσετε κάποιες συμβουλές για να μπορώ να αντιμετωπίζω τους διάφορους ιούς; Υπάρχει κανένα πρόγραμμα που να δίνει προστασία από όλους; (Εχω έναν TURBO-X με σκληρό δίσκο 20 MB.)
Φιλικά
Αντώνης Χαρίδης

Για τα διάφορα PCs, ATs και 386 τρεις είναι οι... αντιιικές (λέξη κι αυτή!) συμβουλές:

α. Διάβαζε PC-Master. Ο,τι νεότερο από το μέτωπο των ιών θα το βρεις στην ειδική σελίδα που υπάρχει για ιόπληκτους και ιοφοβούμενους.

β. Αγόραζε PC-Master. Τα καλύτερα antivirus προγράμματα προσφέρονται δωρεάν στη δισκέτα που συνοδεύει το περιοδικό - το επόμενο γράμμα σου με το ίδιο θέμα θα το δεις δημοσιευμένο εκεί!

γ. Καιρός να σταματήσουμε τις "ύποπτες" μεταφορές προγραμμάτων, γιατί τα διάφορα virus και ψευτο-virus κατάντησαν ενοχλητικά! Αν όλα αυτά δεν είναι αρκετά, τότε θα πρέπει να προμηθευτείς ένα πρόγραμμα που συνοδεύεται από hardware (μια κατασκευή που μπαίνει στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή σου όπως το PC-CILLIN). Τέτοιες κατασκευές, εκτός από έλεγχο της μνήμης και των μεταφερόμενων / εκτελούμενων προγραμμάτων για μόλυνση, κρατάνε και αντίγραφο του Boot-Sector του σκληρού στη μνήμη που συνήθως τα συνοδεύει και είναι μάλλον απίθανο να παραβιαστούν από κάποιο Virus. Βεβαίως, αν ο υπολογιστής έχει ήδη προσβληθεί από κάποιο άγνωστο ιό κατά την εγκατάσταση, τότε... χαιρετίσματα! Αυτό δίνει και την απάντηση στην τελευταία σου ερώτηση: για να σκοτώσεις κάποιον ιό, πρέπει να ξέρεις κάποιο χαρακτηριστικό του, να τον εντοπίσεις απ' αυτό και μετά να τον σκοτώσεις. Αν είναι καινούριος, δεν γίνεται τίποτα, και αν σκεφτείς ότι η αναλογία viruses-antiviruses είναι δύο προς ένα στις "νέες κυκλοφορίες", τίποτα δεν προσφέρει 100% ασφάλεια. Πάντως, οι ιοί μοιάζουν με το AIDS - με ένα καλό προφυλακτικό/antivirus και κάποια προσοχή δεν έχεις να φοβηθείς τίποτα!

Εχω ασχοληθεί αρκετά με γλώσσα μηχανής στο Z-80 (έχω έναν Amstrad CPC 6128) και θέλω να κάνω επεμβάσεις σε κάποια παιχνίδια. Εχω όμως κάποιες απορίες: α. Στα διάφορα παιχνίδια υπάρχουν κάποιες συγκεκριμένες ρουτίνες για τη μείωση των ζωών π.χ.;

ΒΗΜΑΤΑ

β. Πώς μπορεί να γίνει επέμβαση σ' ένα κλειδωμένο παιχνίδι; Ευχαριστώ πολύ
Ενας μελλοντικός Hacker!

Μελλοντικός Hacker; Και τι ζητάς στα Πρώτα Βήματα; Μου φαίνεται ότι χρειαζόμαστε μια στήλη... "Τελευταία Βήματα"!

Πάντως, για μια επέμβαση πρέπει να ψάξεις για τη ρουτίνα μείωσης των ζωών ή της ενέργειας, του χρόνου κ.λπ. Συγκεκριμένες ρουτίνες γι' αυτά δεν υπάρχουν, αλλά μπορώ να σε διαβεβαιώσω ότι για τη μείωση των ζωών τουλάχιστον, οι ρουτίνες - assembly βέβαια - που ακολουθούν είναι οι πιο "αγαπημένες" στους προγραμματιστές παιχνιδιών:

```
LD A,(ADDR)
DEC A
LD (ADDR),A
JP Z,GameOver

LD HL,ADDR
DEC (HL)
LD A,(HL)
OR A
JP Z,GameOver
```

Αυτά για τα ξεκλείδωτα games. Τα κλειδωμένα πρέπει απλώς (!!!) να τα ξεκλειδώσεις - για να φορτώσεις το disassembler και να δουλέψεις. Ελπίζω να μην περιμένεις να σου πω τρόπους ξεκλειδώματος, χρειάζονται σελίδες. Ισως μπορείς να κάνεις disassembly του κώδικα πάνω στη δισκέτα με το πρόγραμμα, με κάποιο πρόγραμμα σαν το Discology, αλλά θα πρέπει να έχεις και ένα αντίγραφο της δισκέτας που θα επέμβεις (περίπτωση λάθους) και βέβαια αρκετή τύχη γιατί τα bytes των κλειδωμένων προγραμμάτων συνήθως γίνονται XOR με κάποιον αριθμό (ή χειρότερα με τον καταχωρητή R) και μετά γράφονται στη δισκέτα. Ομως, αν θέλεις περισσότερες πληροφορίες, φρόντισε να βρεις τα παλαιότερα τεύχη του PIXEL όπου υπάρχουν όλα τα απαραίτητα για μια σωστή επέμβαση, στον Amstrad τουλάχιστον - από πληροφορίες για κλειδώματα μέχρι συνηθισμένες ρουτίνες και listings.

...Υπάρχει τρόπος να μεταφέρω προγράμματα από την Amiga ενός φίλου στον ST μου; ...νομίζω ότι τα παιχνίδια των παιχνιδομηχανών είναι πιο καλά και πιο γρήγορα από τα αντίστοιχα του ST (ακόμα και του Atari 2600 που είναι και 8-bit και κάπως παλιό μηχάνημα. Αφού ο ST έχει τον 68000, δεν θα έπρεπε να έχει πιο γρήγορα τουλάχιστον παιχνίδια;
Ευχαριστώ πολύ
Πέτρος Αδαμαντίδης

α. Να ΜΕΤΑΦΕΡΕΙΣ προγράμματα μπορείς βέβαια - μέσω modem. Να ΤΡΕΞΕΙΣ όμως τα προγράμματα της AMIGA... ε, όχι! Ο ST έχει καμιά δεκαριά τσιπάκια που βοηθάνε τον 68000 και η Amiga άλλα τόσα και μάλιστα διαφορετικά. Δεν φτάνει ο ίδιος επεξεργαστής για να γίνουν συμβατά δυο μηχανήματα. Εδώ τα PCs, που έχουν όλα τους σχεδόν τα εξαρτήματα ίδια και συνήθως από την ίδια εταιρία, και αντιμετωπίζουν προβλήματα συμβατότητας μεταξύ τους. Εξάλλου, έχει τόσα emulators ο ST, ας μην τα θέλουμε και όλα δικά μας! Πάντως, μπορείς κάλλιστα να μεταφέρεις ASCII αρχεία και να τα χρησιμοποιήσεις στον ST.

β. Οι παιχνιδομηχανές φτιάχτηκαν ΜΟΝΟ για παιχνίδια. Ο ST έχει να κάνει ένα σωρό άλλα πράγματα (έλεγχοι μνήμης, έλεγχος πληκτρολογίου και των διαφόρων θυρών, έλεγχος ποντικιού κ.λπ.), εκτός από το να ελέγχει το joystick και να ενημερώνει την οθόνη! Εξάλλου, οι παιχνιδομηχανές έχουν και κάποια τσιπάκια αφιερωμένα κι αυτά στα γραφικά και στον ήχο των παιχνιδιών για να μην "κουράζεται" ο επεξεργαστής τους. Πάντως, δεν νομίζω να έχεις παράπονο από τα παιχνίδια του ST (έπρεπε να ξεκινήσεις από ZX-80 για να καταλάβεις τη διαφορά!).

Εχω φτιάξει κάποιο πρόγραμμα σε BASIC που συγκρίνει τους βαθμούς μου (διαγωνίσματα, τεστ κ.λπ.). Εχω όμως ένα πρόβλημα: κάθε φορά του δίνω τους βαθμούς, το σώνω κανονικά (με την εντολή SAVE) και όταν το ξαναφορτώσω δεν υπάρχουν οι βαθμοί που είχα δώσει, με αποτέλεσμα να μη δουλεύει. Μήπως πρέπει να το σώσω διαφορετικά; Υπάρχει άλλος τρόπος; (Το manual αναφέρει την εντολή SAVE, b, start, end, αλλά δεν καταλαβαίνω τη χρήση της.)
Φιλικά
Βασίλης Αναγνωστόπουλος

Απ' ό,τι καταλαβαίνω, πρέπει να έχεις κάποιον Amstrad CPC. Λοιπόν, το πρόβλημα είναι απλό: όταν σώνεις το πρόγραμμα με την εντολή SAVE, δεν σώνονται και οι μεταβλητές μαζί. Πρέπει να σώσεις διαφορετικά και ξεχωριστά τις μεταβλητές σου και μετά να τις φορτώσεις πάλι. Πρόσεξε το παρακάτω παράδειγμα:

Σώσιμο μεταβλητών a, b, c, d στο αρχείο "ONOMA"

```
10 a=20:b=30:c=40:d=5
20 OPENOUT "ONOMA"
30 PRINT#9,a,b,c,d
40 CLOSEOUT
...
```

Φόρτωμα των ίδιων μεταβλητών

```
10 OPENIN "ONOMA"
20 INPUT#9,a,b,c,d
30 CLOSEIN
...
```

Περισσότερα θα βρεις στο manual του Amstrad για τις εντολές αυτές. Οσο για την εντολή SAVE,b,start,end,addr μπορείς να την ξεχάσεις προς το παρόν. Αναφέρεται σε αρχεία κώδικα μηχανής και δεν νομίζω να σου χρειαστεί σύντομα.

Εχω έναν ATARI ST και μου δημιουργήθηκε μια απορία. Επειδή δουλεύω συχνά με επεξεργασία κειμένου, σκέπτομαι να αφήσω το FirstWord Plus που χρησιμοποιώ για κάποιο καλύτερο. Να προτιμήσω ένα πρόγραμμα DTP ή κάποιον καλό επεξεργαστή κειμένου;
Φιλικά
Βαγγέλης Οικονόμου

Εχεις να επιλέξεις ανάμεσα σε ταχύτητα (επεξεργαστές κειμένου - WP) και δυνατότητες (επεξεργασία σελίδας - DTP). Τα προγράμματα DTP έχουν να επιδείξουν εξαιρετικές δυνατότητες στον ST και σίγουρα θα μείνεις απόλυτα ικανοποιημένος - ειδικά αν περιλαμβάνεται και κάποιος Font Editor. Προσφέρουν επίσης και σχετικά υψηλή ποιότητα εκτύπωσης και βέβαια τη δυνατότητα σχεδίου. Αν όμως δεν χρειάζεσαι σχέδια, η ταπεινή μου γνώμη είναι SIGNUM. Ολες οι δυνατότητες των WP προγραμμάτων, φόρτωμα εικόνας με σμίκρυνση ή όχι, πολλά Fonts και, το σπουδαιότερο, κάνει τους 9pin εκτυπωτές να τυπώνουν σαν να είχαν 24 pins! Πάντως, ό,τι κι αν επιλέξεις, τελικά η διαφορά που θα δεις από το FirstWord Plus είναι ανάλογη του... χάους! ■

HINTS 'N' TIPS

Φίλοι των Games γεια σας. Πώς πάμε, ξεκουραζόμαστε, ξεκουραζόμαστε; Προσοχή μόνο, γιατί η πολλή ξεκούραση καμιά φορά έχει βλαβερές συνέπειες. Προχτές μόλις, ένας φίλος έχασε ένα σκληρό δίσκο κι ένα drive για Amiga στην ξερή. Πάντως, ξέρω ότι εσείς είστε υπεράνω αυτών των πραγμάτων. Ξεκινάμε λοιπόν.

SUPER CUP

(AMSTRAD)

Ο Τίμος Ζέρβας συμβουλεύει τα εξής: επιταχύνετε κανονικά τις πέντε ταχύτητες και θα δείτε ότι πηγαίνετε περίπου με 80 - 90 Km/h. Αν κατεβάσετε όμως σε τετάρτη, θα δείτε ότι η ταχύτητά σας αυξάνεται περίπου στα 190 Km. Αυτά από τον Τίμο που, με τα καμώματά του αυτά έχει κάψει δύο Audi Quattro, μία Lancia Integrale, μία 037 και δύο RS Cossworth.CH

BEACH VOLLEY

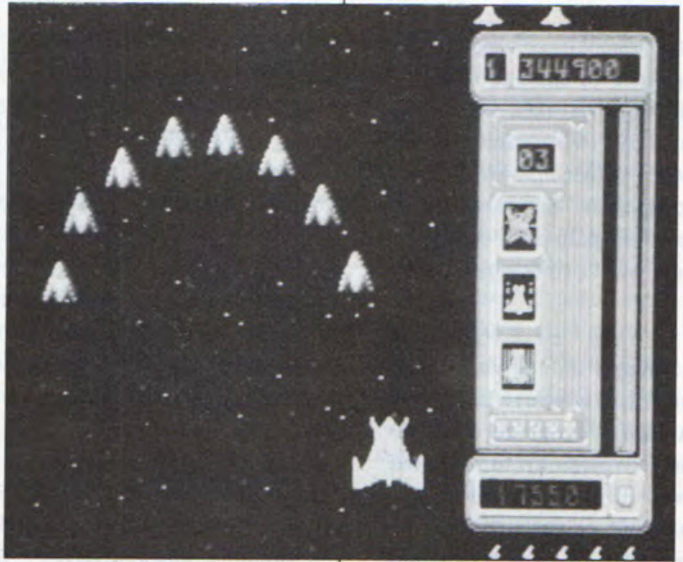
(AMSTRAD)

Διαλέξτε πληκτρολόγιο κι όταν ο αντίπαλος κάνει σερβίς, πατήστε τα πλήκτρα Κ και Ρ ταυτόχρονα. Κρατήστε τα πατημένα και θα δείτε ότι όταν ο πασαδόρος σας δώσει πάσα, η μπάλα φεύγει έξω και η οθόνη κινείται προς το μέρος των αντιπάλων σας. Πάντως εσείς παίρνετε πόντο. Το tip από τον Κώστα Μουγιάκο.

FUNGUS

(COMMODORE)

Σε αυτό το παλιό, αλλά έξυπνο παιχνίδι με τα μανιτάρια, γράψτε Easy Game αντί για το όνομά σας και θα πάρετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Πέτρο Μουτζουρίδη.



X-OUT

(AMSTRAD)

Την ώρα που βρίσκεστε στο μαγαζί, πάρτε ένα όπλο και, αντί να το βάλετε στο σκάφος σας, τοποθετήστε το επάνω στο πλάσμα που βρίσκεται κάτω από τα λεφτά σας. Θα δείτε ότι αυξάνονται, ενώ μπορείτε να το επαναλάβετε όσες φορές θέλετε. Μας το έστειλε ο Δημήτρης Λουκάς και μάλλον λειτουργεί και σε άλλους υπολογιστές.

AFTER THE WAR

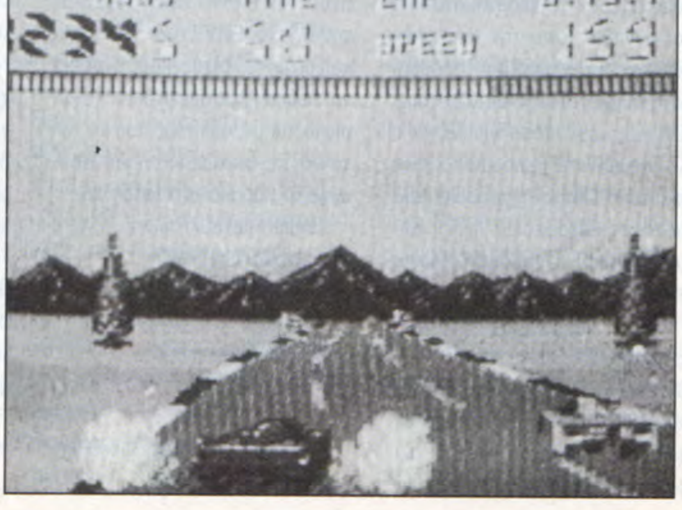
(AMIGA)

Ξεκινήστε το παιχνίδι και πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT B 1 για άπειρη ενέργεια στην πρώτη πίστα. Για τη δεύτερη, πατήστε ταυτόχρονα τα ALT M 1. Ο κωδικός της δεύτερης πίστας είναι 101069.

P 47

(AMIGA)

Στον πίνακα των Hi scores γράψτε, αντί για το όνομά σας, τη λέξη ZEBEDDE. Ωστόσο, σε ορισμένες εκδόσεις του παιχνιδιού δεν λειτουργεί αυτή η λέξη, αλλά η ZEBEDEE. Πατώντας το F10 τώρα, περνάτε πίστα. Τα tips από τον Γιώργο Ανδρικόπουλο.



PINBALL

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 MEMORY #2 FFF
20 LOAD"PINBALL.BIN"
30 POKE #5 F9D,0:CALL #4
F00
```

και τρέξτε το. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

RALLY II

(AMSTRAD)

Ομοίως, για το Rally II πληκτρολογήστε και τρέξτε το παρακάτω.

Σε κάθε προσπέρασμα θα ανανεώνεται ο χρόνος σας:

```
10 OPENOUT "KOSTAS"
:MEMORY 999:CLOSE OUT
20 LOAD"RALLYII.BIN"
30 POKE #14 B5,#3 E:POKE
#14 B6,#78
40 POKE #151 A,#3 E:POKE
#151 B,#78
50 CALL 1000
```

Ολα τα παραπάνω από τον Costas the Gr8 και την Καρδίτσα.

MONTY ON THE RUN

(AMSTRAD)

Να και μερικά pokes για τη σπασμένη έκδοση του παιχνιδιού, αφού εκείνα για την πρωτότυπη δεν λειτουργούν εδώ. Αρχικά φορτώστε τον basic loader και κάντε break. Τώρα πριν το CALL &570 γράψτε:

```
POKE43038,0: POKE 43882,0:
POKE50801,0: POKE 50937,0:
POKE 51774,0: POKE 57160,0.
```

Δώστε RUN τώρα και θα έχετε άπειρες ζωές.

HINTS 'N' TIPS

JACK THE NIPPER II

(AMSTRAD)

Επίσης, στη σπασμένη έκδοση και μετά το LOAD "!JACKII.002", &834 γράψτε POKE 20688,0 και RUN. Το παιχνίδι θα φορτώσει με άπειρες ζωές. Τα POKES από τους Ανδρέα Εξαδάκτυλο και Δημήτρη Διακίδη.

ATV SIMULATOR

(SPECTRUM)

POKE 60250,0 για άπειρες ζωές.

DOUBLE DRAGON

(SPECTRUM)

POKE 37693,0: POKE 37815,0: POKE 37813,0: POKE 37794,0 για άπειρες ζωές σε όλα τα levels.

DRAGON NINJA

(SPECTRUM)

POKE 43455,8: POKE 38918,0: POKE 38684,1 για άπειρες ζωές, άπειρους χρόνους κ.λπ.

LAST NINJA

(SPECTRUM)

POKE 36576, 198: POKE 35993,198: POKE 36751,198 για άπειρες ζωές.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

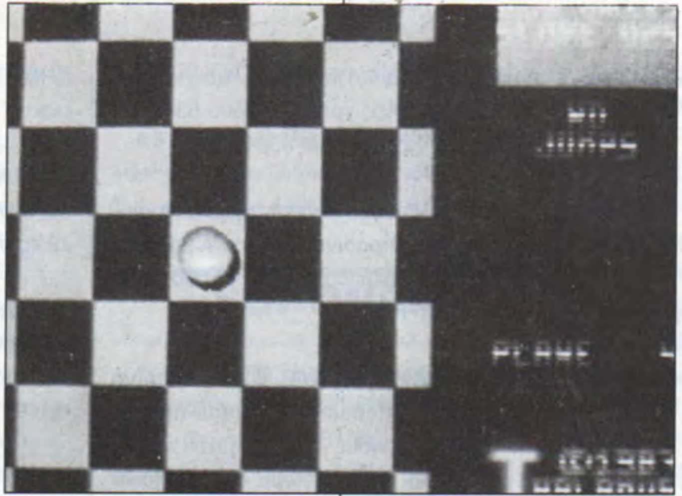
(SPECTRUM)

POKE 33310, 255 για 255 ζωές.

STORM LORD

(SPECTRUM)

POKE 56877, 127: POKE 56890 255 για άπειρες ζωές και για να είστε αόρατοι.



SPOOKED

(SPECTRUM)

POKE 60504, 255 για άπειρο χρόνο.

DOMINATOR

(SPECTRUM)

Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα HKLM για να αποκτήσετε αθανασία. Όλα τα παραπάνω Pokes μας τα έστειλε ο παραγωγικότατος Πάρις Παπαϊωάννου.

BURNIN' RUBBER

(COMMODORE)

Φορτώστε, κάντε reset και POKE 18432,234: SYS 6144 για να γίνει η ζωή σας πιο εύκολη.

MADNESS

(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 33280,234: POKE 33142,234: SYS 64738 για άπειρες ζωές και άπειρη δύναμη.

LANCER LORD

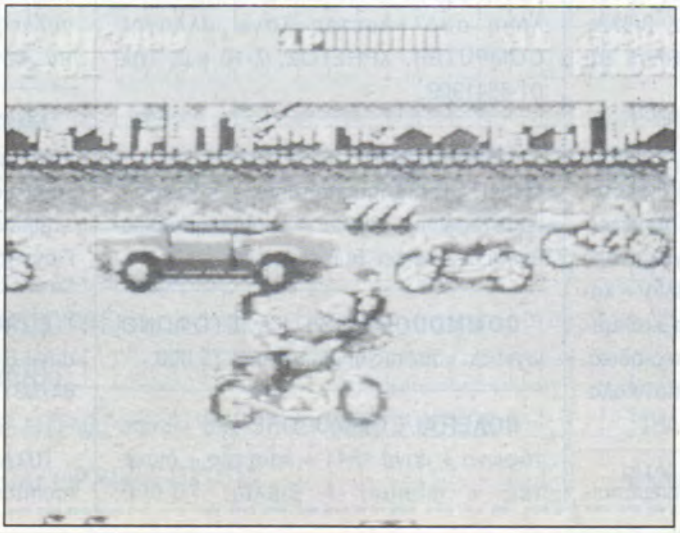
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 3023, 234: SYS 2064 για άπειρες ζωές. Όλα αυτά τα όμορφα από την Αλεξανδρούπολη και το Hacking Team της πόλης.

OUTRUN

(ATARI ST)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε STARION και κατόπιν T για το χρόνο; S για να πάτε στο επόμενο stage και X για να σώσετε την οθόνη που βλέπετε σε DEGAS format.



OUTRUN

(AMIGA)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε RED BARCHETTA και κατόπιν T για χρόνο και G για να πάτε στο επόμενο stage. Τα tips από τους 16μπιτους αδελφούς Θεοδωρόπουλους.

SUPER GOLD RUNNER

(ATARI ST)

Πατήστε backspace για να παγώσει το παιχνίδι και τυπώστε "PINK-FLOYD-ARE-GODS" (μαζί με τις παύλες) για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Το tip από τον Σπήλιο Ζαχόπουλο.

CHARIOTS OF WRATH

(ST/AMIGA)

Ο Δημήτρης Σπυριδάκης συμβουλεύει: Όταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το joystick μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

EXOLON

(ST/AMIGA)

Στο hi score table, αντί για το όνομά σας τυπώστε "AD ASTRA" και θα ενεργοποιηθεί το cheat mode. Ο Τάσος Γιατράς μας έστειλε το κόλπο για την Amiga, πληροφοριακά όμως σας λέω ότι λειτουργεί και στον ST.

Εδώ όμως τελειώνουμε και για αυτόν το μήνα. Είναι ο πρώτος του 1991 και γι' αυτό τα Hints 'n Tips σας εύχονται καλή, ευτυχισμένη, δημιουργική και - βεβαίως βεβαίως - τρελή χρονιά. Χαίρετε!!!

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX Spectrum+2 + monitor + παιχνίδια + προγράμματα + βιβλία + joystick 48.000. Τηλ. 8615240 ΧΡΗΣΤΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος + AMX MOUSE + καλώδιο σύνδεσης κασετοφώνου + δισκέτες + βιβλία. Τιμή 60.000 δρχ. Τηλ. 6436663, Φώντας.

AMSTRAD CPC6128 + 16 δισκέτες + 4 κασέτες + πολλά βιβλία-περιοδικά + joystick. Μιχάλης, τηλ. 6446051, 3-5 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ. Με φίλτρο οθόνης, 30 δισκέτες, joystick, πάνω από 100 παιχνίδια, πολλά προγράμματα για επιχείρηση. ΜΟΝΟ 90.000, ΓΙΩΡΓΟΣ, τηλ. 9928294.

Ο τελευταίος από τους 3 AMSTRAD 6128 με πολλά παιχνίδια, προγράμματα (τέταρτη αγγελία του PIXEL Νοεμβρίου για περισσότερες πληροφορίες). Μόνο 54.000, τηλ. 6511778.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 6128 πράσινος + joystick + 60 games 55.000. Spectrum + 20 games + 2 joysticks + turbo interface 25.000. Τηλ. 2311585.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ AMSTRAD 6128, πράσινος, 70 games, προγράμματα, βιβλία, joystick και SPECTRUM+2, games και ATARI 2600. Τηλ. 6843368.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, σχεδόν αμεταχείριστος + 4 joysticks + 4 δισκετοθήκες + έπιπλο + κάλυμμα + 51 δισκέτες με γλώσσες + utilities + επαγγελματικά προγράμματα + games + 12 βιβλία + καλώδιο κασετοφώνου + δισκέτα καθαρισμού + 9 κασέτες + manual + περιοδικά. Τιμή έκπληξη. Τηλ. 4116949, Παπανικολάου Αρης.

AMSTRAD 6128 ελάχιστα χρησιμοποιημένο + πράσινο monitor + παιχνίδια + utilities + οδηγίες χρήσεως μόνο 53.000!!! Αριστη κατάσταση, τηλ. 6394946.

AMSTRAD 6128 δίνεται τζάμπα. Αχρησιμοποίητος, πράσινο monitor + βιβλία + παιχνίδια + discology, τιμή 40.000. Τηλ. 4613903-4511554.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, πράσινο monitor, TV modulator, εκτυπωτής, 2ο drive, με παιχνίδια, επαγγελματικά προγράμματα και βιβλία. Ακόμα δίνεται ειδικό έπιπλο και καρέκλα SATO. Τηλ. 8963878, 8325895, Νίκος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, ολοκαίνουριος + 36 δισκέτες + παιχνίδια + 2 joysticks + καλύμματα, περιοδικά, τιμή ευκαιρίας, ΧΡΗΣΤΟΣ, τηλ. 6840352.

AMSTRAD 6128, πράσινος, 50 παιχνίδια, 6 προγράμματα (συμπεριλαμβανομένου discology 2.0) + βιβλία + δισκετοθήκη. Τιμή 60.000. Τηλ. 6479486.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ελάχιστα χρησιμοποιημένο Commodore 64 + Drive + κασετόφωνο + παιχνίδια και Commodore 128 + Drive + παιχνίδια. Αριστη κατάσταση - Τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 6394946.

COMMODORE 64-128 ακυκλοφόρητα προγράμματα σε δισκέτες. Πουλάω συλλογή από κασέτες λόγω αλλαγής COMPUTER, ΧΡΗΣΤΟΣ, 7-10 μ.μ. Τηλ. 01-8641909.

COMMODORE 64 + Drive 1541 + MONITOR Sango πράσινο + joystick + κασετόφωνο + βιβλία + πρόγραμμα εκμάθησης Αγγλικής. Τιμή ευκαιρίας

COMMODORE 128, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, joystick, κασέτες original, μόνο 75.000.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 + Κασετόφωνο + drive 1541 + κασέτες + δισκέτες + manual + βιβλία, 70.000. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, τηλ. 8042072, Σαββατοκύριακα.

AMIGA 500, έγχρωμο, στερεοφωνικό monitor, 90 δισκέτες, joystick, φίλτρο, πολύ καλή τιμή. Φώτης, τηλ. 9810861.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 + Joystick + πολλές δισκέτες με original παιχνίδια, σε τιμή ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9718383. Χαρούλα.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520 STFM + οθόνη + mouse + δισκέτες + βιβλία. ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΩΝ 78.000. Τηλ. 8141313, ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ.

UNIX CROMEMCO CS300 SYSTEM, 68010, 1 MB RAM, 1 OCTART (8+1 Channel Serial I/O), 1 Floppy disk 1,2 MB, 1,50 MB ESDI Harddisk, ΠΩΛΕΙΤΑΙ 1.350.000 ή ΕΝΟΙΚΙΑΖΕΤΑΙ κ. ΚΟΥΖΟΥΠΗΣ, τηλ. 3228018 - 3254130 - 3233196, 9 π.μ. - 6 μ.μ.

ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ: Commodore 64 + Drive 1541 + 100 προγράμματα + 1 joystick. Το μηχάνημα είναι σε άψογη κατάσταση στην τιμή των 68.000 δρχ. Τηλ. 9516555, Μάνος (απογεύματα).

AMSTRAD 1512 πωλείται μόνο 120.000 με έγχρωμη οθόνη + 2 drives + πολλές δισκέτες + βιβλία. ΣΤΕΦΑΝΟΣ, τηλ. 6513876.

AMSTRAD 1512, 2 drives + έγχρωμο μόνιτορ + mouse + game card + 2 δισκετοθήκες γεμάτες παιχνίδια + εφαρμογές + βιβλία, όλα 120.000. Τηλ. 031-436030, Γιάννης.

EUROPC με προγράμματα + βιβλία + drive 5 1/4", σχεδόν αχρησιμοποίητο, τηλ. 6470317, Θανάσης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΝΟΒΒΑΧ-816 πράσινο monitor, 2 drives 5,25", 256 KB RAM,

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

κάρτα CGA, τιμή 95.000 δρχ. Τηλ. 664282 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! VEGAS PC VS20 με drive δικής σας επιλογής. Εγγύηση αντιπροσωπίας, 165.000! ΕΥΗ, τηλ. 9584855.

VEGAS 286 12 MHz οθόνη boxer 14" FDD 1,2 MB εγγύηση αντιπροσωπίας, 198.000, ΝΤΙΝΟΣ, τηλ. 9595786.

EUROPC ΕΓΧΡΩΜΟ άριστη κατάσταση, 35 παιχνίδια, 2 joysticks, manuals, 140.000 τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 4920246.

ARCHIMEDES A3000, έγχρωμο μόνιτορ, 50 δισκέτες, αξεσουάρ, ΕΓΓΥΗΣΗ, 240.000 (Πωλούνται και ξεχωριστά). Τηλ. 4128172, ΠΑΥΛΟΣ, απογεύματα.

ASI 800H, 20 MB, CGA έγχρωμο μόνιτορ, 5,25" και 3,5" καινούριος, 280.000. Τηλ. 4115464 - 4134780, Δημήτρης.

SOFTWARE

"SPECTRUM" Καλές Γιορτές! Αποδεδειγμένα η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ συλλογή προγραμμάτων στην Ελλάδα THEO (01) 6513841 - ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΩΡΑ!

SPECTRUM - AMIGA. Γεμάτες κασέτες για SPECTRUM μόνο 200 δρχ.!!! AMIGA software μόνο 150 δρχ.!!! ΠΡΟΣΦΟΡΑ: κασετόφωνο SHARP για SPECTRUM. Τηλ.: Κώστας 5125600, Νίκος 2917814.

AMSTRAD GAMES για τον 6128 όλα τα ακυκλοφόρητα πολυδιαφημιζόμενα games θα τα βρείτε σε μας. Τιμές φανταστικές από (100-400) + 700 τη δισκέτα, πολλά χριστουγεννιάτικα δώρα και εκπλήξεις. Με αντικαταβολή. Σάκης Αρχοντής, Φάρσαλα, τηλ. 0491-22561, Αθανασίου Διάκου 13.

AMSTRAD 6128, μεγάλη συλλογή GAMES σε τρελές τιμές. Μόνο πρωί. Στέλνω και με αντικαταβολή. Τηλ. 8314078, Μάκης Μπόλας, Κόρακα 14.

A6128 SOFTWARE! ΤΕΡΑΣΤΙΑ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΣΥΛΛΟΓΗ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ με SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ και ΕΞΕΥΤΕΛΙΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ! DISCOLOGY 6.0 2.000! CALL (031) 310065, ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΑΡΚΑΔΙΟΥ 12, ΧΑΡΙΛΑΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

*** Patras Amstrad Club! *** "ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD". Ανταλλάσσονται περιφερειακά, ρουτίνες, πληροφορίες. Διαθέτουμε ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ GAMES FREE!!! Πληροφορίες *** (061) 328-260, Κώστας, απογεύματα *** Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ το 1991!!!

AMSTRAD KOSTAS CLUB (KCη)!!! Για να έχετε την ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ και τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που θέλετε, από την ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ μας, με ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΟΥΣ και ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ (κασέτα ή δισκέτα). Πληροφορίες (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ "Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ 1188 Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ", Αντωνακόπουλος Κωνσταντίνος.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.) Κάθε 2 games 1 δώρο. Προσφορά ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, Θεσσαλονίκη, τηλ. 031/220-761.

AMSTRAD 464-6128-PCW. Τεράστια ποικιλία software (εφαρμογές, γλώσσες, παιχνίδια κ.λπ.) σε κασέτα, δισκέτα 3,5"-5 1/4". ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. Τηλ. 031/288076, ΚΑΠΡΙΛΗΣ ΘΟΔΩΡΟΣ, ΕΥΡΙΠΙΔΟΥ 28-ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128 ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ και όμως ΑΛΗΘΙΝΟ! GAMES από 45 δρχ.!!! Μόνο στα μέλη. ΓΡΑΨΤΕ: για το "PHANTOM CLUB", Κώστας Καραμάνος, Εθνάρχου Μακαρίου 129, 16452 Αθήνα.

AMSTRAD 6128 πολλά προγράμματα. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ όλα τα καινούρια κι ακυκλοφόρητα παιχνίδια. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΟΡΤΩΝ: ΜΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 10.000 ΔΡΑΧΜΩΝ, ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΓΟΥΟΚΜΑΝ, ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ. 9349206, "MAIKL SOFT". ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ, ΚΑΙ ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ.

ATARI ST. Διαθέτουμε μια πλούσια σειρά από GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Μόνο 450 δρχ. Δισκέτα + Πρόγραμμα. Τηλ. 2310497, ΚΩΣΤΑΣ Παπαθεοδώρου, Μονεμβασιάς 4.

ATARI ST. Παιχνίδια και εφαρμογές - Αντικαταβολές παντού - νέες κυκλοφορίες - τρελές τιμές - τηλ. (031) 673-226 - απογεύματα. Βλάσης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, 57010, Πεύκα, Θεσ/νίκη.

AMIGA GAME + ΔΙΣΚΕΤΑ 250!! Τεράστια συλλογή 2.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ. Ολα τα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ πιο γρήγορα από όλους. Επίσης, TDK + GAME 400 ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες, ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ για users ΕΠΑΡΧΙΑΣ. Επίσης, ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2" και 5 1/4" (λόγω αλλαγής υπολογιστή). ΣΑΚΗΣ, τηλ. 9823502, ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΚΑΡΒΕΛΑΣ, ΑΝΔΡΟΥΤΣΟΥ 54.

AMIGA SOFTWARE!! GAMES, UTILITIES! ΥΠΕΡΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ! 200!! Εχουμε τίτλους 4 μήνες πριν την κυκλοφορία τους!!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!! Για 15 μέρες: 1 πρόγραμμα από 200 σε 175! και original για PC! Τηλέφωνο: 01-2770021. ΒΑΛΑΝΤΣΗ ΑΛΕΞ, ΚΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ!!! ΚΕΡΑΣΟΥΝΤΟΣ 5-7, ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ.

AMIGA 500-IBM PC Games, utilities, όλα τα καινούρια. DISKS NO NAME 140. Τηλ. 4510203, ΣΠΥΡΟΣ ΡΙΓΓΑΣ, ΦΡΑΓΚΙΑΔΩΝ 19.

- AMIGA - Μεγάλη ποικιλία GAMES και UTILITIES για 500 και IBM. Προγράμματα 250 δρχ. η δισκέτα. Στέλνουμε παντού, Παναγιώτης, πρωί-βράδυ. τηλ. 2313249. Κερκύρας 18.

AMIGA GAMES! Προλάβετε. Ολα τα καινούρια. Επίσης υπάρχει και συλλογή με όλα τα παλιά. Τιμή; ΜΟΝΟ 400 δρχ. disk + game. Τηλ. 931483, Δημήτρης Περατινός, Παπάφη 94, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ κ.λπ. Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB μόνο 20.000, καθώς και 8 MB με 2 MB Populated μόνο 90.000. Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ, τηλ. 5620754.

AMIGA SOFTWARE. Τεράστια ποικιλία θεμάτων (παιχνίδια, εφαρμογές κ.λπ.). ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ, τηλ. 031/288076. ΚΑΠΡΙΛΗΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ - ΕΥΡΙΠΙΔΟΥ 28 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA πρόγραμμα + δισκέτα 450 δρχ. Στις 5 δισκέτες άλλη μια δώρο. Τεράστια συλλογή. Εβδομαδιαία ανανέωση. Στέλνονται και αντικαταβολές, τηλ. 6423274, Σταύρος Παγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA Υπερπροσφορές. Διαλέξτε από

τη συλλογή μας των 2.600 τίτλων ό,τι θέλετε στις ακόλουθες τιμές: 10 δισκέτες προς 4.000 δραχμές, 20 δισκέτες προς 7.000 δραχμές ή 30 δισκέτες προς 9.300 δραχμές. Στις τιμές συμπεριλαμβάνονται και οι δισκέτες. Στέλνονται αντικαταβολές, τηλ. 6423274, Σταύρος Παγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA SOFT. Νέοι τίτλοι παραλαμβάνονται συνεχώς, TOP GAMES, εφαρμογές, Utilities από συλλογή χιλιάδων προγραμμάτων και manuals. Ταχύτατη παράδοση - εγγυημένη εγγραφή. Από ΑΠΟΘΗΚΗ ΔΙΣΚΕΤΩΝ: ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" TDK 225, MAXELL 260, FUJI 220, TDK colour 250, SONY NONAME 100% ERROR FREE από 150. Ολες οι παραπάνω δισκέτες έχουν εγγύηση - συνιστώνται ανεπιφύλακτα. Δισκέτες 3,5 Βουλγάρικες σε κουτάκια, 0% ERROR FREE χωρίς εγγύηση 105. JOYSTICKS PACMAN 4.700. Αγορές πάνω από 10.000, ΔΩΡΟ ΕΝΑ WALKMAN. Επίσης SOFTWARE για AMSTRAD 6128, IBM COMPATIBLES, ΓΙΩΡΓΟΣ - 2021377. ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ, ΚΑΛΑΜΑ 32 - ΑΘΗΝΑ.

AMIGA Utilities, Manuals, Games. Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Genlock, Expansion RAM. Πώλησις Χονδρική-Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE για την Amiga. Τηλ. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 120 ΤΙΤΛΟΙ ΜΕ ΤΑ πρόσφατα παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX)!! Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και νέους τίτλους (2.500 δισκέτες). Δοκιμάστε μας για μια φορά. Θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ, προσφορές δισκετών 3,5" NONAME 250!! MAXELL 350!! Επίσης, κάθε 3 παιχνίδια 1 δώρο. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ σε όλη την Ελλάδα, εγγυημένη εγγραφή. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, τηλ. 031/220761.

**** ΔΗΜΟΣΙΑ ΣΥΓΝΩΜΗ ****

Το AMIGA SUPPORT CLUB by ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ζητά ΔΗΜΟΣΙΑ ΣΥΓΝΩΜΗ για την ΑΝΑΣΤΑΤΩΣΗ που έφερε στους φίλους της από τους εξής λόγους:

1. 350 disk + game
2. All the Top games of the WORLD
3. Το γρηγορότερο δίκτυο ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ
4. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.

Παραγγείλτε όλα τα καυτά games στον ΧΡΗΣΤΟ, τηλ. 2771065, ΝΙΚΟΣ 2772667, ΔΗΜΗΤΡΗΣ 9717565 τόσο καυτά που θα κάψετε τα joysticks.

COMMODORE - AMIGA. Πωλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. Ευκαιρία. ΜΙΧΑΛΗΣ, τηλ. 4181420, Αννα Πετράκη, Φοίνικος 10 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

*** AMIGA *** Εχουμε πρώτοι όλα τα τελευταία παιχνίδια που κυκλοφορούν. (ΓΕΡΜΑΝΙΑ - ΟΛΛΑΝΔΙΑ). Game + disk = 350 drs. Εγγυημένη εγγραφή. Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα. Ακόμα 3,5" disks = 130 drs. Για να βγείτε κερδισμένοι τηλεφωνήστε τώρα στο 01-9844948. INTEROS Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη.

PC-CLUB. TOP GAMES '89-'90. Adventures με manual. Δεκτές ανταλλαγές. Εισαγωγές Αγγλία, ΗΠΑ. Βασίλης Μιχαηλίδης, Ελευθερίας 9, ΚΟΖΑΝΗ (ΠΟΝΤΟΚΩΜΗ), τηλ. 0461-96592.

GAMES για PC σε απίθανη τιμή από 150-200. Κώστας, τηλ. 228004 (απόγευμα), Καραγτινός Κων/νος, Τ. Γεωργιάδου 95, Ηράκλειο Κρήτης.

IBM Games - Programms - Demos - Antivirus κ.λπ. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Τηλ. 9411268, ΑΘΗΝΑΣ 93-95, ΚΑΛΛΙΘΕΑ. ΜΠΑΛΑΜΠΑΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.

Δισκέτες στις χαμηλότερες τιμές της αγοράς, εγγύηση, εξυπηρέτηση, αποστέλλουμε επαρχία, τηλ. 9337364, απόγευμα.

SPECTRUM HARDWARE FOR SALE! BETA disk interface, PLUS + D disc interface, MULTIFACE, CURRAH ROBOT SPEECH, CHEETAH SAMPLER, VIDEOFACE digitizer, SPECTRUM drum machine, THREE CHANNEL SOUND SYNTHESIZER, STARMOUSE. Επίσης Spectrum 128 με κασετόφωνο, καθώς και πράσινο μόνιτορ PHILIPS. Επιδιορθώσεις - αγορές - πωλήσεις περιφερειακών. Upgrade του MULTIFACE σας σε version 128K-1990. ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΘΕΟΔΩΡΟ στο τηλ. 6513841.

SEGA MASTERSYSTEM + 12 παιχνίδια στην εκπληκτική τιμή των 45.000. Τα παιχνίδια πωλούνται και ξεχωριστά με 3.000 το καθένα. Τηλ. 8827391.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, πωλήσεις, αγορές υπολογιστών, περιφερειακών. AMIGA, ATARI, PC8088, AT80286/386. Αναλώσιμα, καλώδια, ΦΘΗΝΟ SERVICE. Χρήστος, Λαρίσης 1 Αιγάλεω, τηλ. 5989701.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 8066698! Και φτηνές δισκέτες.

SEGA MEGADRIVE, 2 joypads, παιχνίδι δώρο 75.000. Τηλ. 5983837, Γιάννης.

ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ! Το όνειρο κάθε πο-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

λυάσχολου GAMER (που διαθέτει AMSTRAD 464-6128) τώρα γίνεται πραγματικότητα! ΒΓΑΛΤΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ τον RICK DANGEROUS και πολλά άλλα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ παιχνίδια και ADVENTURES που σας τυραννούν εδώ και τόσον καιρό. Με ένα τηλεφώνημα στο (041) 220729, Χάρης.

COMMODORE ΟΘΟΝΗ 1084S ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ ΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΥ πωλείται 55.000 σε άριστη κατάσταση, Βασίλης, τηλ. 9833889.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Amstrad Disk Drive για 464 σε πολύ καλή κατάσταση + manual + CPM ΜΟΝΟ 38.000!!! Τηλ. 6522118, Ανδρέας.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ έγχρωμο μόνιτορ SC1224 για ATARI 520/1040 αχρησιμοποίητο μόνο 60.000 δρχ. Κώστας, τηλ. 2630948.

SAMPLER ΓΙΑ AMIGA-ATARI από 14.000 έως 26.000 - MIDI 12.000 - ΜΙΚΤΕΣ θυρών joystick - DIGIVIEW - SCANNER - ΜΝΗΜΕΣ Α501 - Γρηγοριάδης ΙΑΚΩΒΟΣ - Διονύσου 4, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ στο 6610714, μεσημέρι ή βράδυ.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης από 1?000, Genlocks, Digiview, VIDI, HARD DISKS, MIDI, Samplers, Bridge board A2088. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA A500 + 1084 S color, πώληση χονδρική-λιανική. Επίσης Atari 520ST, εξωτερικό drive για Atari-Amiga 26.000 ABC 286/20 MHz και 386/33 MHz cache, resolution 1.024x768 color. Τιμές Ευρώπης - Δόσεις ICB 6380411 - 6399738 FAX.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ SONY 2DD UNLABEL 3,5" - 155 ΔΡΧ., SONY 2DD 210 ΔΡΧ., NONAME 5,25" 110 ΔΡΧ., SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS -10%. ΑΠΟ 500-1.000 DISKS -15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100%. Τηλ. 6423274.

Πωλείται παπί 100αρι Honda σε άριστη κατάσταση, 5.000 χλμ. σε τιμή ευκαιρίας λόγω αναχωρήσεως στο εξωτερικό.
Πληροφορίες στο τηλέφωνο 3469575 από 4-9μ.μ. Κώστας.

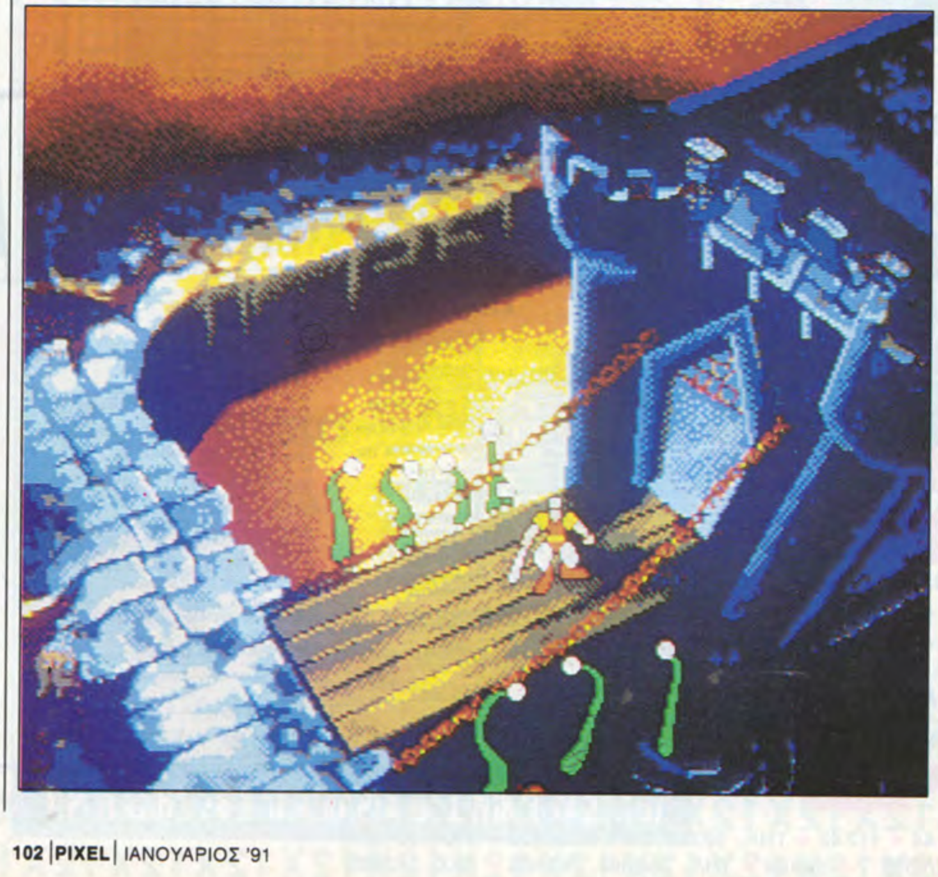


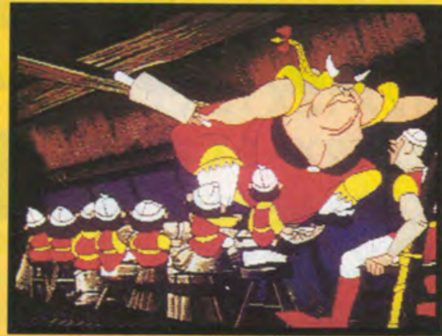
DRAGON'S LAIR II: TIMEWARP

Οι μέρες περνούσαν βαρετές στο βασίλειο της Νταρινίας. Ο Dirk είχε πια σοβαρό πρόβλημα. Κάθε πρωί τα ίδια και τα ίδια: ξύπνημα νωρίς, γυμναστική και ξιφασκία, βόλτα στο δάσος, τάισμα των goblins, ταχύρυθμα σεμινάρια μαγείας από τον Μέρλιν, και αυτό ήταν όλο. Πού και πού έπαιζε κανένα shoot 'em up στο ουφάδικο της γειτονιάς του, αλλά η βαρεμάρα θερεμάρα. Η ζωή του δε με τη Δάφνη είχε γίνει κόλαση. Ούτε ένα σπαθί δεν του είχε καθαρό και ακονισμένο στην ώρα του, αφήστε δε που τα trolls δεν τα πετύχαινε ποτέ στο μαγείρεμα. Τώρα που το καλοσκέφτεται, έπρεπε το Dragon's Lair να είχε τελειώσει διαφορετικά.

Ομως, ο καλός Θεός αγαπά τον κλέφτη, αγαπά και τον ιππότη. Ετσι, η Δάφνη βρέθηκε για μια ακόμη φορά αιχμάλωτη των κακών ορέξεων του μάγου της περιοχής, ο οποίος την έκλεισε σε μια ειδική γυάλα και την τάραξε στο υπνωτικό, με απώτερο σκοπό να τη δείξει το βράδυ στους φίλους του αρχιμάγους και να πάψουν να τον κοροϊδεύουν για την ασχήμια του. Ο Dirk άλλο που δεν ήθελε φυσικά. Οχι δηλαδή ότι ήθελε να σώσει τη Δάφνη, αλλά στη δράση δεν έλεγε ποτέ όχι. Πήρε το σπαθί του, έβαλε τις μπότες του και ξεκίνησε για να δώσει ένα καλό μάθημα στον κακό μάγο ...άντε να σώσει και τη Δάφνη.

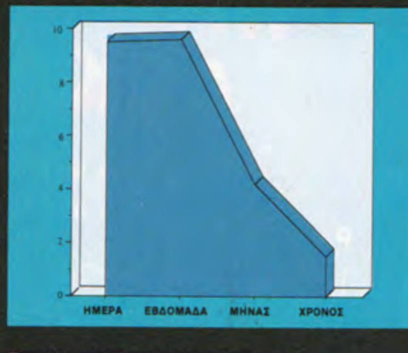
Οπως καταλάβατε λοιπόν, έχουμε να κάνουμε με τη συνέχεια του Dragon's Lair, ενός παιχνιδιού που ξεκίνησε μια νέα εποχή για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το Dragon's Lair II έχει τον "κωδικό" Timewarp και περιλαμβάνει πολύ περισσότερες animated σκηνές από τον προκάτοχό του. Τα τέρατα και οι δοκιμασίες που θα αντιμετωπίσετε είναι πολύ περισσότερα, αλλά ευτυχώς όχι τόσο δύσκολα (πιο δύσκολα δεν γίνονταν άλλωστε). Οι σκηνές διαδραματίζονται και πάλι μέσα και έξω από ένα κάστρο, όπου κρύβεται ο κακός μάγος και οι λεγεώνες των





Μαμάκα!!! Κάπως έτσι θα ήταν η Θεναρδιέρου στους "Αθλιους".

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Για πόσο καιρό θα βλέπετε ένα demo;

Μην πούμε 100%, γιατί θα μας πουν υπερβολικούς...
ΓΡΑΦΙΚΑ 97%

Οι sampled ήχοι κάνουν θαύματα.
ΗΧΟΣ 95%

Σιγά σιγά καλυτερεύει, αλλά χρειάζεται δουλειά ακόμη.
GAMEPLAY 50%

Ενα ακόμη δείγμα της Readysoft. Demo ή παιχνίδι; Περισσότερο παιχνίδι αυτή την φορά.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

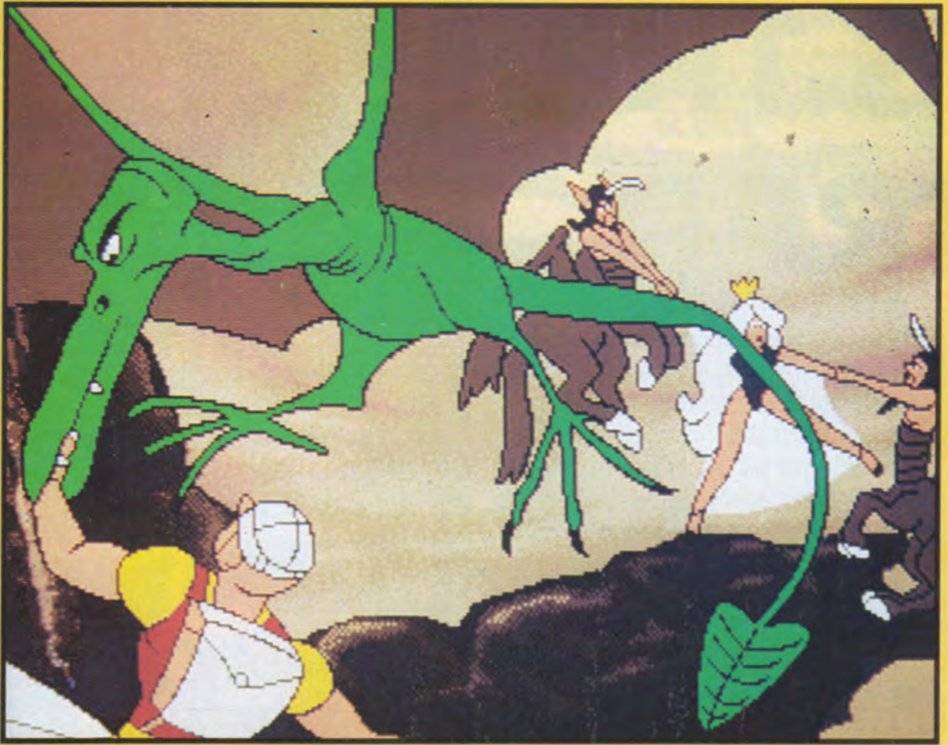
ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το gameplay όπως πάντα. Φωτιά να μας κάψει, αν βρίσκουμε ψεγάδια στα υπόλοιπα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Θα έλεγα ότι, τώρα πια, το παιχνίδι παίζεται περισσότερο από τις άλλες φορές. Ομως επιμένω ότι παιχνίδι δεν είναι μόνο γραφικά. Κακό είναι αυτό;

Δ. Παυλής

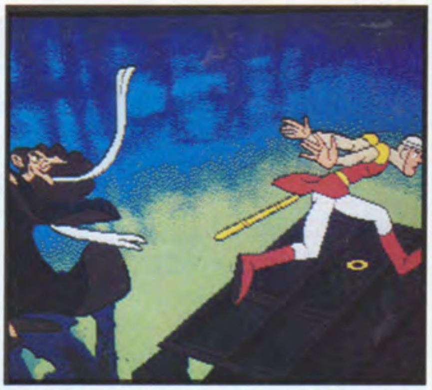


ΑΟΥΤΣ!!! Το χέρι μου. Ελπίζω τουλάχιστον να έχει πλύνει τα δόντια του.



Τα πλασματάκια με τα φτερά δεν είναι αγγελάκια οπότε μην ξεγελαστείτε: δεν βρίσκεστε στον παράδεισο.

Είδος:	ARCADE ACTION
Υπολογιστής:	AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	READYSOFT



Με τέτοια μύτη, φαντάζεστε πώς πίνει νερό; Από χύτρα ταχύτητος και όχι από ποτήρι!!!

αναρίθμητων κακών δαιμονίων που βρίσκονται υπό τις διαταγές του. Ο Darin βέβαια δεν φοβάται τίποτε και κανέναν, το έχει άλλωστε αποδείξει και τις προηγούμενες φορές. Ετσι, ούτε τώρα θα φοβηθεί. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από άριστα. Οπως και στις προηγούμενες παραγωγές της Readysoft, έτσι και εδώ δεν υπάρχουν τα συνηθισμένα sprites, αλλά μια πλειάδα κινουμένων σχεδίων που γεμίζουν την εικόνα σας. Τα χρώματα, οι γραμμές και η φιλοσοφία του σκηνικού βρίσκονται στο χώρο του κινούμενου σχέδιου πλέον και όχι σε εκείνο των computer games. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο. Ολη η μουσική του παιχνιδιού, καθώς και οι ήχοι του, είναι sampled. Σε συνδυασμό με τα φοβερά γραφικά δημιουργείται στον παίκτη η εντύπωση ότι κινείται μέσα σε μια κινηματογραφική ταινία. Δυστυχώς, το να συμμετέχεις σε μια ταινία ελέγχοντας τον εαυτό σου με ένα joystick δεν είναι η καλύτερη ιδέα. Αποτέλεσμα, το παιχνίδι να πάσχει τρομερά στο gameplay. Οπως και το Space Ace, δεν παίζεται με τίποτα. Η φιλοσοφία του gameplay στηρίζεται στο να κάνει ο παίκτης τη σωστή κίνηση τη σωστή στιγμή, για το σωστό χρόνο. Ε, με συγχωρείτε, αλλά δεν είναι πράγματα αυτά. Είμαστε άνθρωποι που θέλουμε να παίξουμε ένα παιχνιδάκι για να περάσουμε την ώρα μας και όχι αγχωμένοι χρηματιστές της Νέας Υόρκης που θέλουμε να σπιντάρουμε πριν το άνοιγμα του χρηματιστηρίου.

Πιστεύουμε ότι το Timewarp δεν είναι παιχνίδι. Τι είναι; Θα το ονομάζαμε "playable demo". Εχει τέλεια γραφικά, απίθανο ήχο και σωστό σενάριο, αλλά τίποτα παραπάνω. Πάντως, αυτοί οι λόγοι φτάνουν για να σας κάνουν να το αναζητήσετε.

• Γ. Κυπαρίσσης

VENUS THE FLYTRAP

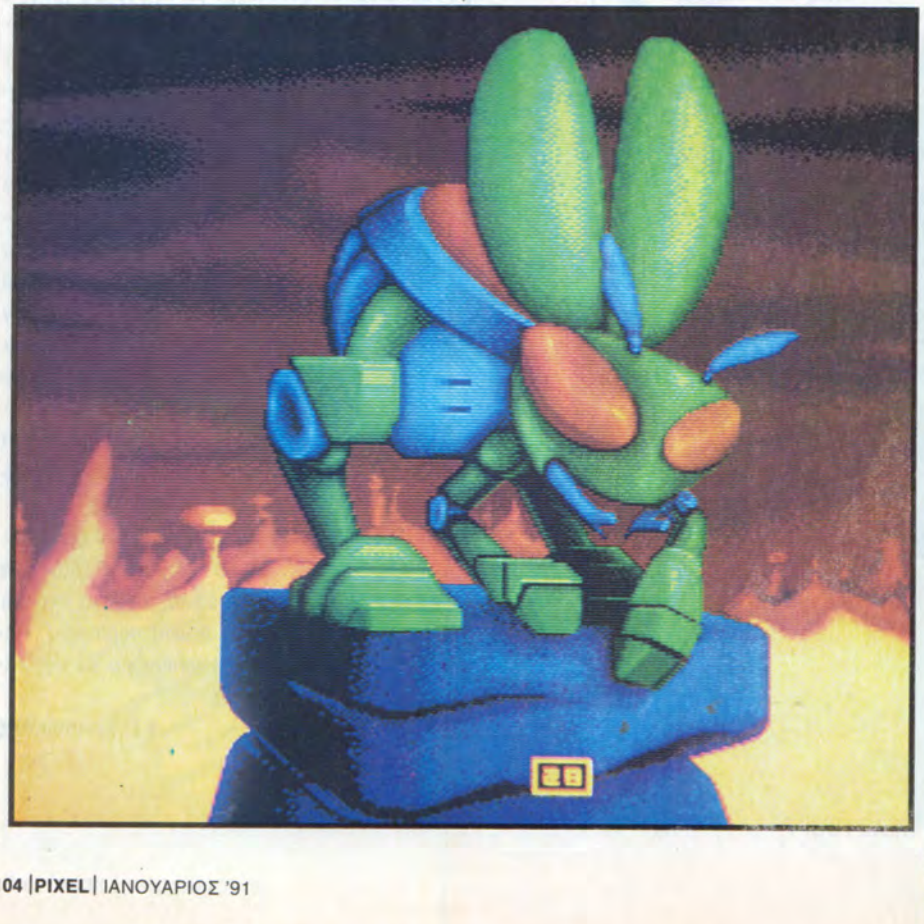
Πλανήτης Γη, πολλά χρόνια στο μέλλον. Η αλόγιστη χρήση εντομοκτόνων για την προστασία των καλλιεργειών απειλεί τα έντομα με εξαφάνιση ανατρέποντας την οικολογική ισορροπία. Το θέμα αυτό έχει απασχολήσει τους επιστήμονες πάρα πολύ. Οι υπάρχουσες μορφές ζωής κινδυνεύουν να εξαφανιστούν. Κορυφαίοι ερευνητές απ' όλο τον κόσμο συσκέπτονται και αποφασίζουν να κατασκευάσουν ένα πρότυπο μοντέλο εντόμου για να σώσει το είδος.

Το μοντέλο είναι οργανικά τέλειο και ανθεκτικό στις αντίξοες περιβαλλοντικές συνθήκες. Ολα θα πήγαιναν καλά, αν ένα λάθος στο DNA δεν τρέλαινε τα έντομα αυτά. Το αποτέλεσμα είναι να ξεχυθούν στη Γη σκοτώνοντας και καταστρέφοντας.

Οι επιστήμονες συσκέπτονται άλλη μια φορά και κατασκευάζουν το απόλυτο όπλο: μια άλλη μορφή εντόμου που θα εξολοθρεύσει τους κακούς. Το έντομο ονομάζεται Venus the Flytrap κι έχει πολύ δύσκολη αποστολή.

Το ρόλο της Venus παίζετε στο παιχνίδι που είναι ένα shoot 'em up με στοιχεία arcade adventure. Ηρωας μια μυγούλα, την οποία ελέγχετε και κατευθύνετε μέσα στις 50 περίπου πίστες του παιχνιδιού. Το scrolling είναι οριζόντιο (left to right), αλλά μπορεί να χρειαστεί και να ανεβείτε σε κάποιον "όροφο" στις πίστες. Οι εχθροί σας είναι πολλοί και διάφοροι: σκουλήκια που σέρνονται στο έδαφος, έντομα που πετούνε και άλλα επικίνδυνα όντα. Οπλα σας κάποιοι πυροβολισμοί που μπορούν όμως να γίνουν δυνατότεροι, ανάλογα με τα bonus που παίρνετε από εκείνους που σκοτώνετε.

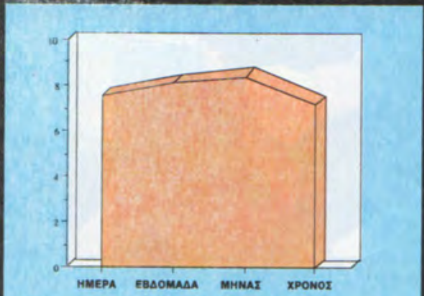
Τα γραφικά του Flytrap είναι αρκετά καλά. Υπάρχουν πολλά sprites που αναπαρι-





Τα πάντα είναι παγωμένα. Μα καλά, οι μύγες δεν κρυώνουν.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η πορεία του παιχνιδιού είναι μάλλον δυνατή.

Σωστά background graphics και ωραία sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Πετυχημένα εφέ κι ένα ενδιαφέρον soundtrack.
ΗΧΟΣ 95%

Τίποτα το δύσκολο. Απλά και συνηθισμένα controls.
GAMEPLAY 96%

Ενα καλοδουλεμένο shoot 'em up.
ΓΕΝΙΚΑ 93%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το παιχνίδι είναι υπερβολικά... ήσυχο, if u know what I mean.

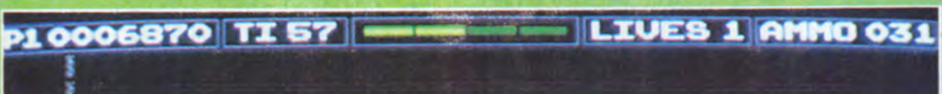
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα σωστό shoot 'em up, από αυτά που μου αρέσουν. Αρπαξε το joystick, το μάτι σου να παίζει, πρόσεξε, πήδα, πυροβόλησε. Ούτε εύκολο, ούτε δύσκολο. Ιδανικό για να σας χαλαρώνει στα διαλείμματα του Kick Off.

Κ. Βασιλάκης



Οπως κάθε σοβαρή μύγα, έτσι και σεις μπορείτε να περπατάτε στο ταβάνι.

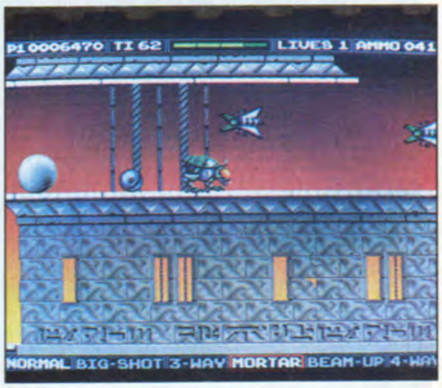


Η δεύτερη μύγα, που βλέπετε, είναι μόνο το άγαλμα κάποιου προγόνου σας.

Είδος:	SHOOT 'EM UP
Υπολογιστής:	AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	GREMLIN



Μια οθόνη από την πρώτη πίστα, η οποία δεν αποκλείεται να σας φανεί ιδιαίτερα εύκολη.



Σε μερικά σημεία η πίστα στενεύει επικίνδυνα, κάτι που δεν είναι καθόλου ευχάριστο για μια μύγα.

στούν τους εχθρούς σας και είναι όλα τους σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια, προσοχή και πολλή φαντασία. Πολλά από αυτά έχουν και κάποιο animation, καθ' ότι πηγαινοέρχονται επάνω στα επίπεδα που βρίσκονται. Τα background graphics τώρα είναι σχεδιασμένα με κύριο στοιχείο τους την ποικιλία χρωμάτων, από τα οποία υπάρχει πραγματικός οργασμός. Αυτό μπορεί να κουράσει ορισμένους, αφού δημιουργεί ένα αρκετά ψυχεδελικό αποτέλεσμα, προσωπικά όμως μου άρεσε.

Στα συν του παιχνιδιού και η πολύ καλή εισαγωγή του. Να πάμε στα controls τώρα. Το παιχνίδι παίζεται με joystick και δεν έχει κανένα πρόβλημα. Ωστόσο πρέπει να είστε πάρα πολύ προσεκτικοί, διότι τα υπόλοιπα έντομα είναι κυριολεκτικά αστραπιαία στις κινήσεις τους.

Σαν παιχνίδι το Flytrap δεν είναι πολύ δύσκολο, αλλά απαιτεί απλώς χρόνο για να το τελειώσετε.

(Το είδαμε σε Amiga.)

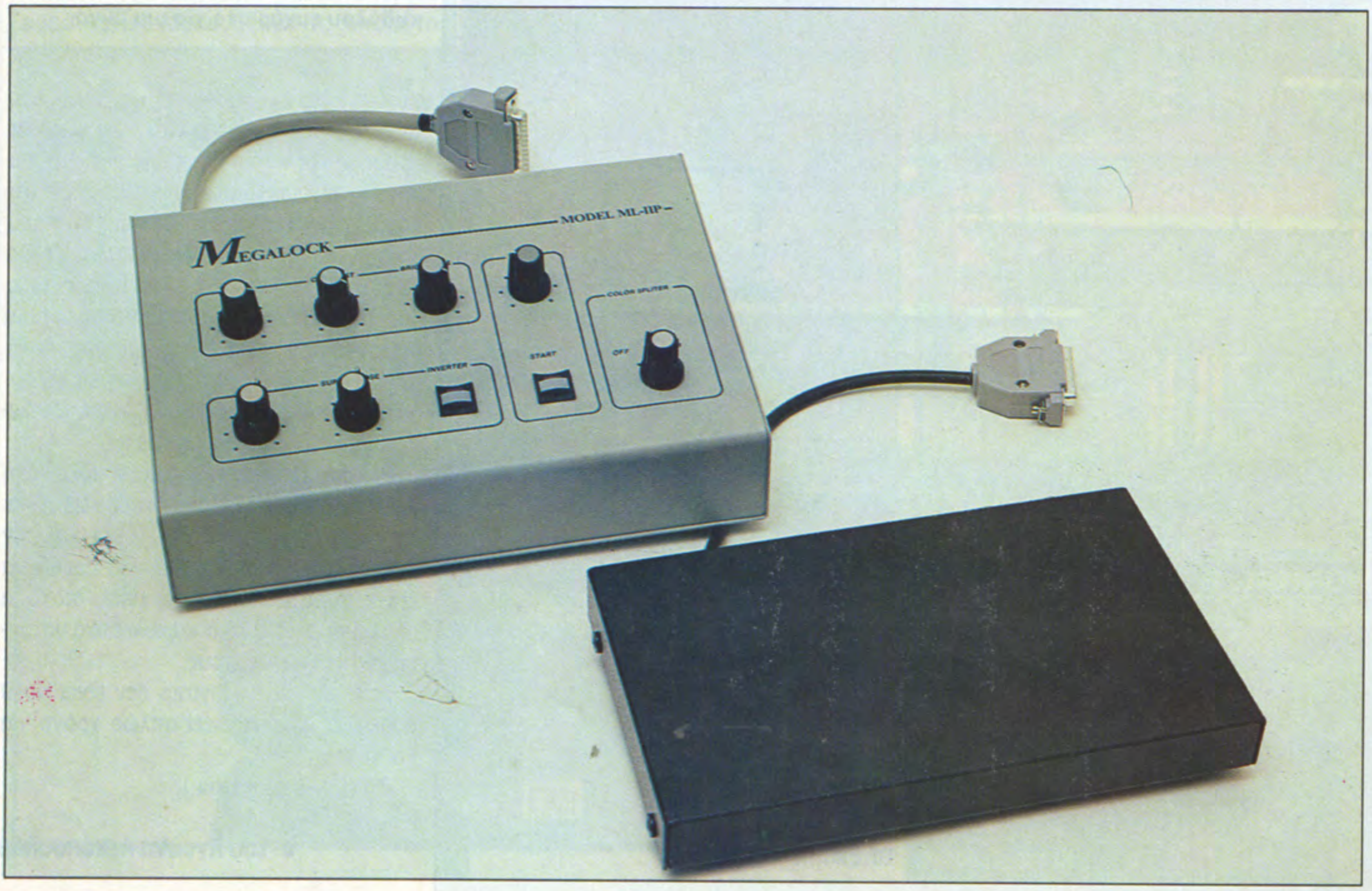
• του Αντώνη Λεκόπουλου

SG TRONICS
GENLOCK – MEGALOCK

Η Amiga, από την πρώτη της εμφάνιση ακόμα, έδειχνε καθαρά ότι εκτός των άλλων ήταν ένα μηχάνημα για δουλειά πάνω σε video. Οι δυνατότητές της αυτές όμως δεν έχουν πολύ καιρό που άρχισαν να αξιοποιούνται.

• του Α. Λεκόπουλου

Πώς να μην ονομάζουμε βιντεομηχάνημα έναν υπολογιστή που στη έξοδο για το monitor βγάζει ψηφιακό RGB, αναλογικό RGB, composite video, horizontal / vertical sync και διάφορα άλλα; Οι δυνατότητες της Amiga φτάνουν σε αρκετά ψηλά επίπεδα, ανάλογα με το κόστος της. Ωστόσο, εκτός από τη δημιουργία γραφικών μέσα στην Amiga, ο υπολογιστής έχει δυνατότητα να δουλέψει και επάνω σε video. Οι εφαρμογές είναι, όπως καταλαβαίνετε, απεριόριστες. Εκείνο που έλειπε ήταν ένα μηχάνημα που να κά-



νει το μιξάρισμα των δύο εικόνων. Μέχρι που μπήκε στη ζωή μας το Genlock. Τι είναι αυτό; Ουσιαστικά ένας μίκτης που παίρνει από τη μία μεριά σήμα από video κάμερα ή video player, από την άλλη το σήμα της Amiga και τα διοχετεύει σε έναν εγγραφέα ή σε άλλη πηγή. Ακούγεται αρκετά απλό, έχει όμως πολλές εφαρμογές.

Να πούμε όμως μερικά πράγματα για τα δύο κομμάτια που παρουσιάζουμε εδώ. Πρόκειται για δύο συσκευές Genlock, που κατασκευάζονται ολοκληρωτικά στην Ελλάδα. Η πρώτη ονομάζεται GR 1000F Genlock, ενώ η δεύτερη (που έχει και περισσότερες λειτουργίες) ML IIP Megalock. Τις κατασκευάζει και τις διαθέτει η εταιρία SG Tronics.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Περισσότερα πράγματα έχει να μας πει εδώ το Megalock, που είναι και το πιο σύνθετο απ' τα δύο. Πρόκειται για μια γκρίζα συσκευή που μοιάζει με κάτι μουσικούς μίκτες που κυκλοφορούσαν πριν από αρκετά χρόνια. Στο επάνω μέρος της συσκευής υπάρχει μια σειρά από ποντεσιόμετρα που κάνουν διάφορες ρυθμίσεις.

Τα τρία πρώτα ρυθμίζουν Color, Contrast και φωτεινότητα της εικόνας (της μιξαρισμένης). Τα δύο επόμενα κάνουν τη μίξη εικόνας (fade και superimpose). Ταυτόχρονα, υπάρχει κι ένα κουμπί που κάνει Invert τις εικόνες (ποια θα είναι μπροστά και ποια στο φόντο), ενώ υπάρχει κι ένας color splitter. Το κουμπί αυτό μπορεί να στείλει στο video ξεχωριστά τα τρία σήματα χρώματος (Red, Green, Blue) ή να τα στείλει όλα μαζί σε composite video μορφή. Τέλος, υπάρχει κι ένας timer, ένας χρονοδιακόπτης με τον οποίο μπορείτε να κάνετε αντίστροφη μέτρηση, στο τέλος της οποίας αρχίζει η λειτουργία του Genlock.

Πάμε στο πίσω μέρος τώρα, όπου υπάρχουν οι διάφορες υποδοχές. Αρχίζουμε από αριστερά, όπου έχουμε την ομάδα από τις εξόδους για την εγγραφή στο video: ένα βύσμα για κάθε χρώμα (Red, Green, Blue), ένα βύσμα εξόδου composite σήματος (video out), το αντίστοιχο της εισόδου (video in) κι ένα βύσμα για το σήμα συγχρονισμού (sync C). Δίπλα έχουμε δύο θύρες για monitor. Από τη μία (preview) μπορείτε



Η πίσω όψη του Megalock. Οπως βλέπετε, πλούσια σε υποδοχές.

να βλέπετε μόνο την εικόνα του υπολογιστή και από τη δεύτερη μπορείτε να βλέπετε το τελικό αποτέλεσμα, μετά τη μίξη. Τέλος, έχουμε ένα βύσμα splitter και το βύσμα που το συνδέετε στην έξοδο monitor της Amiga.

Η δεύτερη συσκευή (GR 1000F) είναι αρκετά απλούστερη. Για την ακρίβεια εδώ δεν έχουμε κανένα ποντεσιόμετρο, πράγμα που αποκλείει οποιαδήποτε εξωτερική ρύθμιση στην εικόνα. Τα μόνα πράγματα που έχουμε εδώ είναι τα εξής: Video in, Video out, έξοδος monitor για preview (μόνο την εικόνα της Amiga) και βέβαια το βύσμα που συνδέετε τον υπολογιστή. Σημειώστε εδώ ότι αυτή η συσκευή λειτουργεί μόνο με composite video, τόσο στην είσοδο όσο και στην έξοδο, άρα το RGB αποκλείεται.

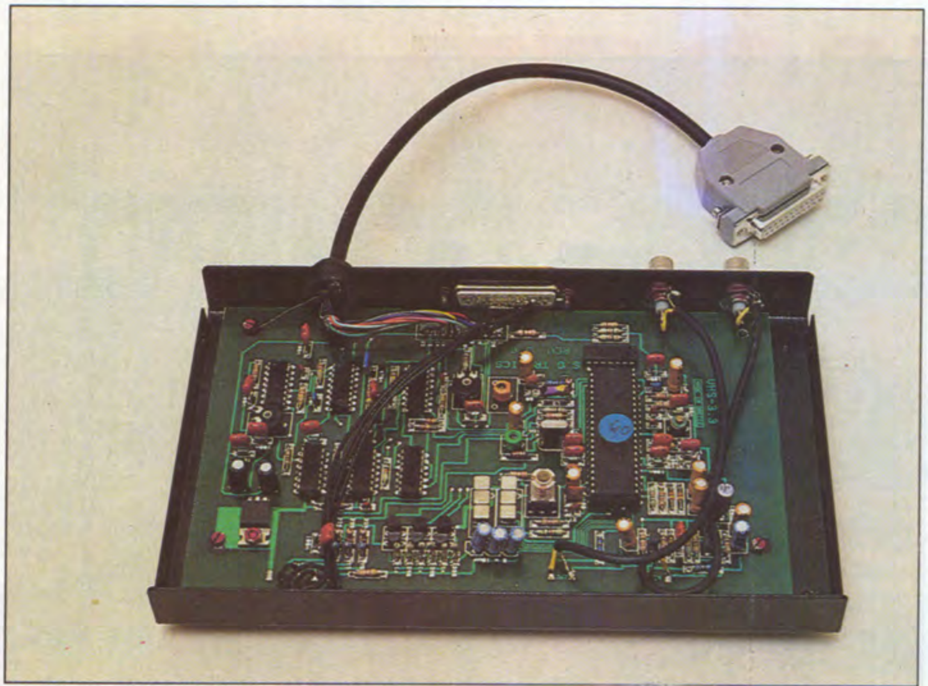
Η ΔΟΥΛΕΙΑ

Για να χρησιμοποιήσετε το Genlock, πρέπει να έχετε τουλάχιστον τα παρακάτω:

- 2 Video Player (VHS ή Beta, δεν έχει σημασία). Χρειάζεστε δύο, καθότι στο ένα θα γράφετε, ενώ από το άλλο θα παίρνετε το σήμα. Σημειώστε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και video-camera.
- Amiga 500 με μισό ή 1 MB RAM.
- Ενα έγχρωμο monitor (αν έχετε δύο, ακόμα καλύτερα).
- Το Genlock με τα καλώδιά του.
- Πολλή διάθεση για δημιουργία.

Πριν επιχειρήσετε οποιαδήποτε σύνδεση, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι όλα τα μηχανήματα (Amiga, videos κ.λπ.) είναι σβηστά. Ο τρόπος σύνδεσης είναι αρκετά απλός. Στην έξοδο video out συνδέετε το video που θα κάνει την εγγραφή του αποτελέσματος. Στην είσοδο video in συνδέετε το video ή τη videocamera που θα δώσουν το ένα σήμα για τη μίξη. Το βύσμα που ξεκινάει από το Genlock και γράφει "Amiga" το συνδέετε στην έξοδο της Amiga που μπαίνει το monitor. Αν έχετε μία μόνο οθόνη, την συνδέετε στην έξοδο "monitor" του Genlock ενώ, αν έχετε και δεύτερη, τη συνδέετε στην έξοδο "preview" του Genlock.

Αυτή είναι και η απλούστερη σύνδεση και αφορά το μικρό Genlock. Σημειώστε ότι όλα τα σήματα video πρέπει να είναι composite σε αυ-



Το εσωτερικό του "μικρού" Genlock.

τή την περίπτωση. Το γεγονός αυτό βέβαια δεν δημιουργεί κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, αφού και η Amiga βγάζει σήμα composite σε κάποιο από τα ποδαράκια της εξόδου που πηγαίνει στο monitor, αλλά και το 99% των video VHS δέχονται/δίνουν τέτοιο σήμα για εγγραφή/αναπαραγωγή.

Αν έχετε το Megalock, η σύνδεση παραμένει ίδια, εκτός κι αν θέλετε να στείλετε το σήμα για εγγραφή σε επαγγελματική κονσόλα μίξης εικόνας. Σε αυτή την περίπτωση συνδέετε την κονσόλα στις εξόδους RGB και sync C του Megalock και στέλνετε τα τρία χρώματα και το σήμα συγχρονισμού ξεχωριστά. Επίσης, εδώ έχουμε και την είσοδο "splitter" για την ανάλογη σύνδεση με Digi View ή άλλο digitizer. Κάτι άλλο που θα πρέπει να ξέρετε είναι ότι μιλάμε για βύσματα NBC και scart, οπότε και θα χρειαστεί να τα αγοράσετε από τα σχετικά καταστήματα, ή ακόμα και να τα φτιάξετε μόνοι σας. Μην ανησυχείτε πάντως, μιλάμε για δουλειά 15 - 20 λεπτών το πολύ.

Αν όλα έχουν πάει καλά και οι συνδέσεις είναι σωστές, μπορείτε να ανάψετε τα μηχανήματα. Στο monitor που συνδέθηκε στην έξοδο "monitor" του Genlock θα πρέπει να βλέπετε μιξαρισμένη την εικόνα του υπολογιστή και του video ή της camera, ενώ στο monitor που συνδέσατε στην έξοδο "review" του Genlock θα πρέπει να βλέπετε μόνο την εικόνα της Amiga. Οπως καταλαβαίνετε φαντάζομαι, το δεύτερο monitor είναι προαιρετικό. Αν υπάρχουν προβλήματα μη σταθεροποίησης της εικόνας στο monitor (να ανεβοκατεβαίνει η εικόνα), τότε θα πρέπει να κοιτάξετε αν τα ποδαράκια που στέλνουν το σήμα συγχρονισμού είναι συνδεδεμένα σωστά.

Μερικά πράγματα για τις ρυθμίσεις τώρα. Υπάρχει επάνω στο Megalock ένα κουμπάκι που παίζει αρκετά σημαντικό ρόλο. Είναι αυτό που γράφει "Inverter" και στην ουσία καθορίζει ποια από τις δύο εικόνες θα είναι η σταθερή και ποια θα μπαίνει επάνω της. Γυρίζοντας το ποντεσιόμετρο Fade μπορείτε να καταλάβετε τι εννοούμε: η εικόνα που "σβήνει" είναι εκείνη που μπαίνει επάνω στην άλλη εικόνα που είναι η σταθερή. Λίγο μπερδεμένο όταν το διαβάζετε, αλλά στην πράξη τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα.



Το εσωτερικό του Megalock.

Επάνω ακριβώς από τα ποντεσιόμετρα Fade και Superimpose υπάρχουν εκείνα με τα οποία καθορίζετε τη φωτεινότητα και το κοντράστ της μιξαρισμένης εικόνας.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Το καλό με το Genlock είναι πως δεν χρειάζεται κάποιο ειδικό software για να συνεργαστείτε μαζί του: ό,τι πηγαίνει στο monitor, πηγαίνει και στο Genlock. Με ένα πρόγραμμα ζωγραφικής λοιπόν (ή animation για τους πιο προχωρημένους) μπορείτε να δουλέψετε άνετα. Οπως και σε άλλες περιπτώσεις, το πεδίο εφαρμογών είναι ίσως αρκετά πλατύτερο απ' ό,τι θα πούμε παρακάτω.

Η πιο διαδεδομένη πάντως εφαρμογή είναι η τιτλέζα. Τι είναι αυτό; Παίρνετε ένα σετ ελληνικών χαρακτήρων για την Amiga και με την κατάλληλη μεγέθυνση, μπορείτε να υποτιτλίσετε ταινίες ή να βάλετε τίτλους σε βιντεοταινίες από γάμους, βαφτίσεις, γενέθλια, πάρτι κ.λπ. Αν έχετε κανένα φίλο που κάνει αυτή τη δουλειά (πολλοί φωτογράφοι με μία βιντεοκάμερα τραβάνε επί πληρωμή γάμους κ.λπ.), μπορείτε να κάνετε την πρώτη σας εμπορική επιχείρηση. Υπάρχει βέβαια και ο μεγάλος τομέας του video art. Γιατί λοιπόν να μην προσπαθήσετε να φτιάξετε τον δικό σας Roger Rabbit; Φαντασία και διάθεση για δουλειά να έχετε και όλα είναι πιθανά.

ΤΙΜΕΣ

Τα Genlock που τεστάραμε κατασκευάζονται και διατίθενται από την εταιρία SG Tronics (Σολωμού 39, τηλ. 3644296). Οι τιμές (στις οποίες συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ) είναι 60.000 για το μικρό μηχάνημα και 180.000 για το Megalock. Οι home users πάντως μπορούν να κάνουν μια χαρά τη δουλειά τους και με το μικρό μηχάνημα.

n

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: ⋆ το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), ⋆ βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, ⋆ δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

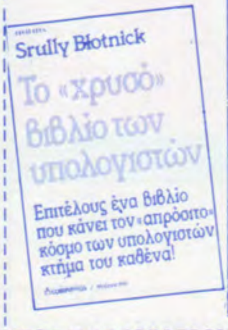
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ______ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Τόμος 1 & 2



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΣΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ Νο 1 ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ;

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ Γ.Γ.Ε.Τ.

Οι διαδοχικές βραβεύσεις του Computer Για Ολους από τη Γ.Γ.Έρευνας και Τεχνολογίας (Α' βραβεία 1985 και 1989) αποτελούν φυσική συνέπεια της ποιοτικής προσφοράς του στην Επιστημονική και Τεχνολογική Δημοσιογραφία.



MARKET LEADER

Αναμφισβήτητα ......
Αξιοποιεί με επαγγελματισμό την επικοινωνιακή του δύναμη, και βρίσκεται από το 1983 επικεφαλής στο χώρο του Business Computing.



DESKTOP PUBLISHING SHOW

Το Computer Για Ολους, προγραμματίζοντας το μέλλον, διευρύνει τα όρια της επιστήμης της Πληροφορικής στην Ελλάδα. Η διοργάνωση και καθιέρωση ειδικής έκθεσης για την "Ηλεκτρονική Έκδοση" αποτελεί σημείο αναφοράς για την ανάπτυξη των Νέων Τεχνολογιών στη χώρα μας.

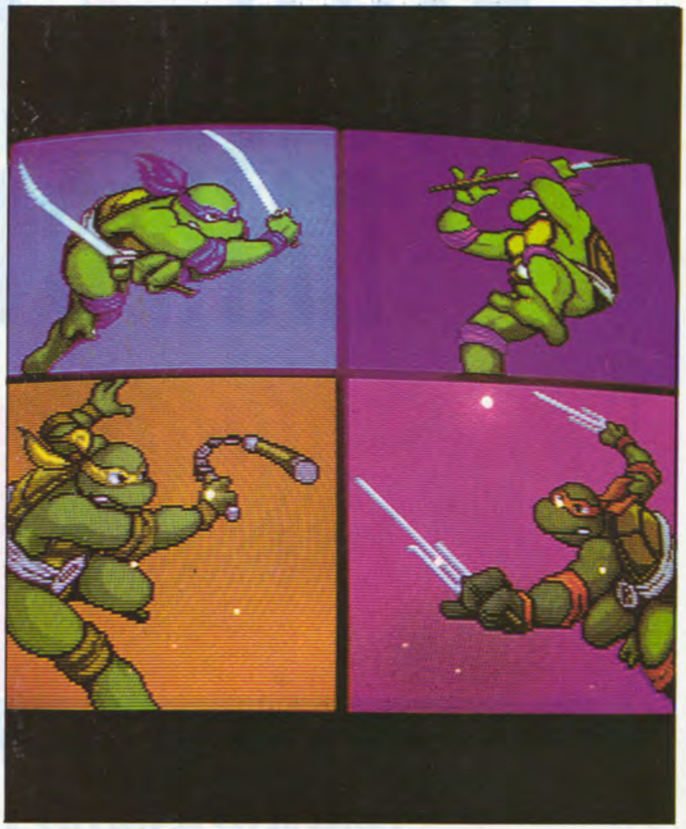


ΒΡΑΒΕΥΣΕΙΣ

"ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ"
Η βράβευση των καλύτερων προϊόντων Πληροφορικής από τη σύνταξη και τους αναγνώστες του καθιερώθηκε με στόχο την αναβάθμιση του χώρου της Πληροφορικής. Δυναμικό στοιχείο της νέας δεκαετίας - το Computer Για Ολους - ανταποκρίνεται στο κάλεσμα για εκσυγχρονισμό... πέρα από τα καθιερωμένα.

COMPUPRESS Α.Ε. Λ.Συγγρού 44, 11742 Αθήνα Τηλ. 9238672-5 Fax. 9216847 Αριστοτέλους 7, 54624 Θεσσαλονίκη Τηλ. 282663 - 284864 Fax. 282663

NINJA TURTLES



Ολοι γνωρίζουμε ότι όλες οι χελώνες είναι άκακα πλάσματα, που δεν πειράζουν κανέναν, αργοκίνητα, σιωπηλά και φυτοφάγα. Ολες οι χελώνες; Οχι ακριβώς. Σε κάποια μυστήρια περιοχή υπήρξε διαρροή ραδιενέργειας, πράγμα που έκανε τέσσερις χελώνες να υποστούν μια σειρά γενετικών μεταλλαγών, που τις έκαναν σχεδόν αγνώριστες. Κατ' αρχάς, οι χελώνες αυτές κατάφεραν να περπατάνε στα δυο τους μόνο πόδια και απέκτησαν μεγάλη ευελιξία. Κατόπιν, έχουν εξοπλιστεί με σπαθιά και άλλα επιθετικά όπλα και επιτίθενται εναντίον των διάφορων ενοχλητικών βγάζοντας την επιβλητική ιαχή "Kowabunga" (!!) που προκαλεί τρόμο στους εχθρούς τους. Τέλος, έχουν εγκαταλείψει την παραδοσιακή τους δίαιτα με χορταρικά και καταναλίσκουν μεγάλες ποσότητες πίτσας.

Οι τέσσερις αυτές χελώνες έχουν έρθει τώρα και στο χώρο των coin-ops, ενώ ανα-

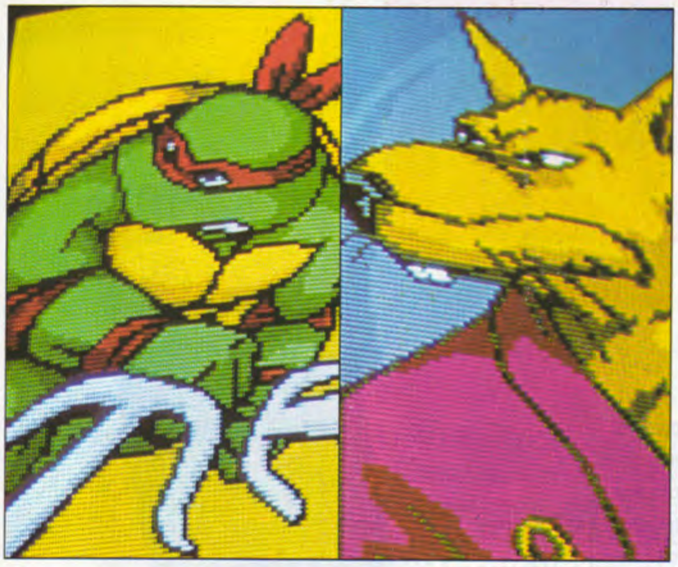
ROUGH RACER



Μέχρι τώρα είχαν εμφανιστεί πολλοί τύποι driving games: αρχικά είχαμε τα 2D-games, κατόπιν κάποιες προσπάθειες για 3D, μετά εμφανίστηκαν τα "Super Sprint" clones και, τέλος, τα τελευταία καταπληκτικά 3D-driving games. Η ιστορία όμως επαναλαμβάνεται κι έτσι, εδώ και μερικούς μήνες, παρατηρείται μια στροφή προς τα παιχνίδια τύπου "Super Sprint" και πάλι. Είχαμε λοιπόν πριν από λίγους μήνες το "Ivan Stewart's off road racer", τώρα έχουμε το "Rough Racer", πάλι από τη Sega, ενώ κυκλοφορεί κι ένα αρκετά υπολογίσιμο πλήθος άλλων τίτλων.

Το "Rough Racer" ανήκει λοιπόν στην κατηγορία των παιχνιδιών τύπου "Super Sprint", όπου η δράση εξελίσσεται σε μια πίστα που βλέπετε από ψηλά και λίγο πλάγια. Στην πίστα υπάρχουν τέσσερα αυτοκίνητα, ένα από τα οποία ελέγχετε εσείς, ενώ τα άλλα τρία ελέγχονται από τον υπολογιστή. Υπάρχει όμως και το

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



μένεται λίαν συντόμως και η είσοδός τους στο χώρο των monitors των υπολογιστών μας. Το παιχνίδι είναι άλλο ένα beat 'em up, όπου οι χελώνες αναλαμβάνουν μια σειρά από επικίνδυνες αποστολές τις οποίες πρέπει να φέρουν σε πέρας. Το παιχνίδι μπορεί να παίζεται από έναν ή δύο παίκτες, οι οποίοι επιλέγουν ποια χελώνα - από τις τέσσερις διαθέσιμες - θα ελέγχουν, και στη συνέχεια ρίχνονται στη μάχη. Οι εχθροί εμφανίζονται απ' όλες τις κατευθύνσεις και οι χελώνες θα πρέπει να τους εξουδετερώσουν χρησιμοποιώντας είτε τα όπλα τους είτε τις φυσικές τους ικανότητες, οι οποίες τους επιτρέπουν να ρίχνουν γροθιές, κλωτσιές, κτυπήματα καράτε κ.λπ.

Αρχικά οι εχθροί είναι ακίνδυνοι και εμφανίζονται σε ολιγομελείς ομάδες, από τις οποίες μπορείτε να απαλλαγείτε εύκολα. Αργότερα όμως, γίνονται πιο επικίνδυνοι, καθώς αρχίζουν να εκσφενδονίζουν εναντίον σας διάφορα αντικείμενα όπως καλύμματα υπονόμων, μπούμερανγκ κ.ά., ενώ σε πιο δύσκολα επίπεδα εμφανίζονται και οπλισμένοι εχθροί. Επίσης, απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή σε διάφορα φυσικά εμπόδια όπως πινακίδες καταστημάτων που πέφτουν, σιδερένιες μπάλες που κυλάνε προς το μέρος σας κ.ο.κ.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και διατηρούν τη χιουμοριστική ατμόσφαιρα του καρτούν, ενώ το scrolling είναι ομαλότατο, όπως επίσης και το animation των sprites. Ο ήχος θα μπορούσε σαφώς να είναι καλύτερος, αν και υπάρχουν αρκετά καλά ηχητικά εφέ. Το gameplay, τέλος, βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα, αφού σας αφήνει να παίξετε για κάποια ώρα από το πρώτο παιχνίδι, ενώ σε κάθε επόμενο παιχνίδι θα προχωράτε λίγο περισσότερο. Φορέστε λοιπόν τα κελύφη σας, αρπάξτε τα όπλα σας και... "Kowabunga"!



two player game, όπου το ένα από τα υπόλοιπα τρία αυτοκίνητα ελέγχεται από κάποιο φίλο σας. Στην πίστα θα βρείτε επίσης πολλές στροφές, αρκετά εμπόδια (π.χ. λάδια, νερά κ.ά.) και, αν περάσετε κάποιο επίπεδο, θα συναντήσετε και άλλα αυτοκίνητα που δεν συμπεριφέρονται με... φίλαθλο πνεύμα, αφού πετάνε διάφορα αντικείμενα που κάνουν ζημιά, όπως βόμβες, ή επιδιώκουν να πέφτουν πάνω σας, πράγμα εξαιρετικά επώδυνο, αν το άλλο αυτοκίνητο είναι μπουλντόζα.

Στόχος σας βέβαια είναι να βγαίνετε πρώτος, πράγμα που μεταφράζεται σε δόξα, χρήμα και, το πιο σημαντικό, δυνατότητα συνέχισης του παιχνιδιού. Γενικά, μπορείτε να συνεχίσετε το παιχνίδι, αν δεν βγείτε τελευταίος αρχικά ή αν τερματίσετε πρώτος ή δεύτερος στα επόμενα επίπεδα. Τα χρήματα που κερδίζετε μπορείτε να τα επενδύσετε στην αγορά καλύτερου εξοπλισμού για το αυτοκίνητό σας, όπως σασί, λάστιχα ή καύσιμα για το μηχανισμό turbo του αυτοκινήτου σας που σας επιτρέπει να αναπτύσσετε μεγάλες ταχύτητες για μικρό χρονικό διάστημα. Αν σε κάποια κούρσα δεν τα καταφέρετε, τότε θα δείτε το αυτοκίνητό σας να μετατρέπεται σε... παλιοσίδερα από έναν μανιακό βομβιστή.

Οι πίστες είναι σχεδιασμένες με πολλή λεπτομέρεια και το ίδιο ισχύει και για τα sprites που, αν και είναι μικρά, είναι ευδιάκριτα και με καλό animation. Ο ήχος είναι σε πολύ καλά επίπεδα, όπως άλλωστε και το gameplay που είναι καλό σε one-player mode, ενώ βελτιώνεται ακόμη περισσότερο σε two player mode.

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.



AUTO DIALER

Αν υπήρχε στον ΟΤΕ το τονικό σύστημα, τότε θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε το EL-6260 της Sharp σαν μηχάνημα auto dialer. Να πατάτε δηλαδή ένα πλήκτρο και να σας παίρνει το νούμερο που ζητήσατε. Για την ώρα όμως μπορείτε να το έχετε σαν τηλεφωνική ατζέντα που χωρά 490 ονόματα και τηλέφωνα και παρέχει δυνατότητα επικοινωνίας με ηλεκτρονικά data books της ίδιας εταιρίας. Γ. Λ. ΗΣΑΪΔΗΣ ΕΒΑΕ, Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225212, Τιμή 19.800 δρχ.

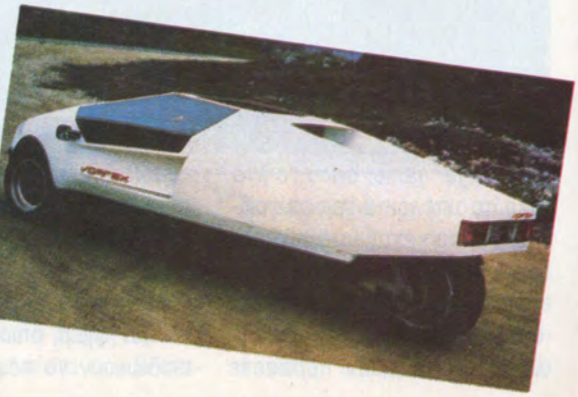
ΝΕΟ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΑΠΛΟ



Το νέο video της Sansui λέγεται SV-7 και προσφέρει ένα μοναδικό πλεονέκτημα. Είναι ίσως το απλούστερο video από άποψη προγραμματισμού. Κι αυτό γιατί όλες ο ενδείξεις εμφανίζονται σε μια ξεχωριστή οθόνη που καθοδηγεί τον προγραμματισμό βήμα-βήμα. Το SV-7 διαθέτει επίσης 155 μνήμες και δυνατότητα καλωδιακής λήψης. Δεν είναι όμως σίγουρο το αν και πότε θα έρθει στην Ελλάδα.

ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΑΛΛΙΩΤΙΚΗ ΑΠ' ΤΙΣ ΑΛΛΕΣ

Όσο κι αν σας φαίνεται περίεργο, το όχημα της φωτογραφίας είναι απόγονος μιας μοτοσικλέτας. Το κάλυμμα είναι από fiberglass, ενώ μπροστά χρησιμοποιεί, αντί για ένα, δύο τροχούς. Η μηχανή του είναι kawasaki 750 cc 82 hp. Η εταιρία Dolphin Vehicles πουλά σχέδια για τέτοιες κατασκευές στην τιμή των 5.000 δρχ. DOLPHIN VEHICLES 12706 Lawrence Station Rd., Sunnyvale Calif. 94089 USA.

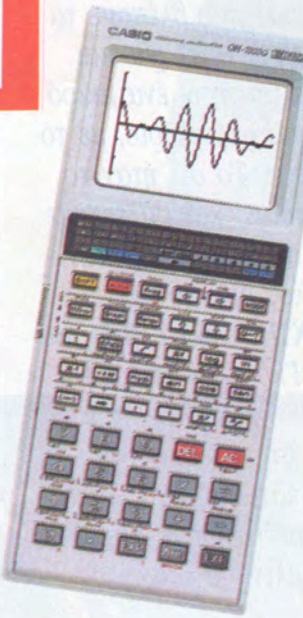


HI TECH

Δ. Παυλής

ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ ΚΑΙ... ΣΤΑ CALCULATORS

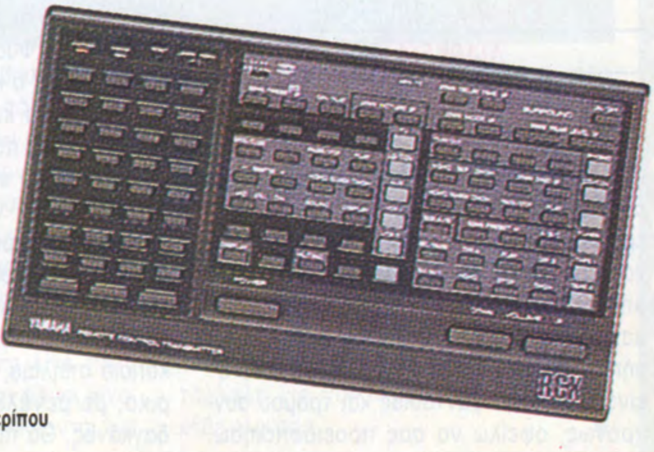
Οχι, δεν κάνουμε πλάκα. Το OH-7000G της Casio είναι ένα graphics scientific calculator που διαθέτει διάφανη οθόνη! Αυτό εξυπηρετεί την προβολή της οθόνης με τη βοήθεια ενός projector. Ετσι, μπορείτε πια να προβάλετε τις γραφικές παραστάσεις απ' το calculator οπουδήποτε. Δυστυχώς όμως, το OH-7000G δεν πρόκειται να έρθει στην Ελλάδα - τουλάχιστον αυτόν το χειμώνα.





ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ ΤΣΕΠΗΣ

Μπορεί να μοιάζει με στιλό, είναι όμως μικροσκόπιο! Και μάλιστα ισχυρό. Μπορεί να κάνει μεγέθυνση 25x ή 50x. Με ισχυρό αλουμινένιο σώμα και με δαχτυλίδι νεταρίσματος, προσφέρεται στην τιμή των 2.000 δρχ. αυτό των 25x και 2.500 δρχ. των 50x. EDMUND SCIENTIFIC CO. 101 E. Gloucester Pike, Barrington, NJ 08007 - 1380.



ΕΝΑ ΓΙΑ ΟΛΑ

Να μια καλή ευκαιρία να αντικαταστήσετε όλα τα remote controls που έχετε σπίτι σας με ένα. Το MRX-70 της Yamaha μπορεί να αντικαταστήσει όλα σχεδόν τα remote controls της ελληνικής αγοράς. Εχει 110 πλήκτρα προγραμματιζόμενα και 64 K RAM. Η τιμή του είναι περίπου 40.000 δρχ. Φ. ΝΑΚΑΣ ΑΕ, Ναυαρίνου 13, τηλ. 3647116.

Video

Εγώ το έχω πει και παλιά, η πρόοδος της τεχνολογίας πολλές φορές βλάπτει. Τρανταχτό παράδειγμα το τελευταίο επαναστατικό βίντεο της JYC, το οποίο δοκίμαζα στο σπίτι ενός φίλου μου. Εκεί που βλέπαμε τα Γκρέμλινς, πώς μου 'ρθε και αποφάσισα να πατήσω ένα μικρό κουμπί στο τηλεχειριστήριο, με το όνομα realizer. Το ότι ήταν το μοναδικό κόκκινο κουμπί έπρεπε να με είχε πονηρέψει από την αρχή. Ο φίλος μου με είδε και ούρλιαξε "ΟΧΙΙΙΙ", αλλά ήταν πια αργά. Ενα Γκρέμλιν πετάχτηκε από την οθόνη και άρχισε να σουλατσάρει στο σαλόνι, ενώ ένα άλλο χώθηκε κάτω από το κρεβάτι. Σας περισσεύει μήπως καμιά Γκρεμλινοπαγίδα;

• του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: TREMORS
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: KEVIN BACON, FRED WARD, FINN CARTER, MICHAEL GROSS
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: RON UNDERWOOD
ΕΤΑΙΡΙΑ: UNIVERSAL
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 96'

Το ότι σας γράψαμε τον τίτλο της ταινίας στα αγγλικά και όχι στα ελληνικά, έχει σημασία: η ταινία δεν έχει ακόμη έρθει στην Ελλάδα. Επίσης, δεν μπορούμε να ξέρουμε αν θα προβληθεί τελικά εδώ, οπότε καλά θα κάνετε να ρίχνετε και μια ματιά στα ράφια του βίντεο-κλαμπ σας, μήπως το συναντήσετε εκεί. Το "Tremors" είναι μια ταινία φαντασίας και τρόμου συγχρόνως, οφείλω να σας προειδοποιήσω. Ωστόσο, το κοινό στην Αμερική πολύ την ευχαριστήθηκε, οπότε θα μπορούσε να είναι ενδιαφέρουσα.

Ουσιαστικά η ταινία δεν είναι τίποτε άλλο από τον απόγονο των ταινιων με τέρατα της δεκαετίας του '50. Την εποχή εκείνη επικρατούσε μια γενική τρομάρα με την πυρηνική ενέργεια. Μια παράξενη άποψη είχε επικρατήσει: η υπερβολική ραδιενέργεια προκαλεί αύξηση του μεγέθους των οργανισμών, με αποτέλεσμα να παρελαύνουν στις οθόνες ένα σωρό τεράστια ραδιενεργά έντομα και ερπετά. Αν θέλετε να πάρετε μια γεύση της υπόθεσης των ταινιών αυτών, δεν έχετε παρά να παίξετε το it Came From the Desert.

Η υπόθεση της ταινίας είναι λίγο πολύ η συνηθισμένη: σε μια μικρή όμορφη αμερικανική κωμόπολη, τα πράγματα αρχίζουν να μην πηγαίνουν και τόσο καλά. Κάποιες εξαφανίσεις, κάποιες ανεξιχνίαστες δολοφονίες και μερικά ακόμη περιστατικά αυτού του είδους στρέφουν τις υποψίες των κατοίκων στην έρημική περιοχή που εκτείνεται δίπλα στην πόλη. Αποφασίζουν λοιπόν, κάποια στιγμή, να εξερευνήσουν τα μέρη, πιστεύοντας ότι έχει βρει καταφύγιο κάποιος ύπουλος δολοφόνος ή κάποιο τέρας.

Ομως, το τέρας δεν είναι ένα. Είναι πολλά και λέγονται graboids. Πρόκειται για ένα παράξενο είδος σκουλικιών με πλοκάμια, τα οποία έχουν κρυφτεί κάτω από το χώμα και περιμένουν τους ανυποψίαστους. Τεράστια σε όψη και ασχημούλικα, αρπάζουν και καταβροχθίζουν στα γρήγορα ο,τιδήποτε περάσει από πάνω τους ή κοντά τους. Φυσικά, το ανθρώπινο κρέας είναι γι' αυτά ο καλύτερος μεζές. Σίγουρα θα πρέπει να κατάγονται από εκείνο το φοβερό τέρας που κατάπινε αμάσητο οποιοδήποτε υλικό στο "Πόλεμος των Αστρων Νο 3". Και μη νομίζετε ότι τα graboids είναι τίποτα μικρά ζωάκια. Απ' όσο μπορούμε να φανταστούμε (μια και δεν βγαίνουν έξω από το χώμα ολόκληρα) πρέπει να έχουν μπόι. Μοιάζουν να έχουν βγει από κάποιο σπήλαιο, γιατί φαντάζουν προϊστορικά, με μεγάλα σαγόνια και τεράστιες δαγκάνες. Θα πρέπει να παρατηρήσω εδώ ότι, σε αντίθεση με πολλές άλλες ταινίες, στο "Tremors" τα τερατάκια είναι πολύ ευδιάκριτα και μπορείτε να θαυμάσετε την πολύ καλή δουλειά που έχουν κάνει οι υπεύθυνοι των ειδικών εφέ. Το γεγονός αυτό συζητήθηκε πολύ, μια και ο παραγωγός της ταινίας έχει ένα πρόβλημα: δεν θέλει ποτέ να βγάζει τα όντα των ταινιών του στο φως της ημέρας. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι ντρέπεται. Δεν χρειάζεται να ντρέπεται άλλωστε ο παραγωγός των "Terminator" (Εξολοθρευτής), "Aliens" (Αλιενς), "Alien Nation" και του φοβερού "Abyss" (Η Αβυσσος). Αλλά και οι σεναριογράφοι δεν πάνε πίσω: στο ενεργητικό τους έχουν επιτυχίες όπως το "Short Circuit" και το "Batteries not included". Παρόλο που τα καταφέρνουν καλά στις χιουμοριστικές ταινίες, εδώ όσο κι αν ψάξετε δεν θα βρείτε τίποτε το κωμικό. Πρόκειται για θρίλερ με τα όλα του. Συνιστάται σ' αυτούς που η "φαντασία που τρομάζει" είναι το αγαπημένο τους κινηματογραφικό είδος.

ΤΙΤΛΟΣ: Η ΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ 2
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΠΩΛ ΚΟΥΦΟΣ (!;), ΛΙΖΑ ΣΤΡΕΗΤΖ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΝΤΑΜΙΑΝ ΛΗ
ΕΤΑΙΡΙΑ: HVH
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 83'



Review

Και μια και μιλάμε για υπερφυσικά ζώα, να μια ταινία για το βίντεό σας που βρίσκεται μέσα στο κλίμα και κυκλοφόρησε αυτό τον καιρό. Η "Τροφή των θεών 2" δεν είναι τίποτε άλλο από μια ταινία βασισμένη στο κλασικό μυθιστόρημα του "μεγάλου" της επιστημονικής φαντασίας Τζωρτζ Ουέλς, διασκευασμένη σε θρίλερ και προσαρμοσμένη στον καιρό μας. Η "Τροφή των θεών" είναι στην πραγματικότητα μια όχι και τόσο νόστιμη ουσία, η οποία όμως φαίνεται ότι από βιταμίνες, θερμίδες και ιχνοστοιχεία είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει. Η βιολόγος δρ Κέητ Ντέιβις είναι πολύ υπερήφανη για την τονωτική τροφή που δημιούργησε και ελπίζει σύντομα σε ένα βραβείο Νόμπελ. Πράγματι, η ουσία αυτή είναι ικανή να αυξήσει απότομα τις σωματικές διαστάσεις εκείνου που θα φάει από αυτή, ακόμη και σε μικρές ποσότητες. Ετσι, η βιολόγος μας ονειρεύεται μια κοινωνία που θα αποτελείται από μπασκετμπολίστες. Ομως, το ίδιο ονειρεύεται και μια ομάδα ποντικών, οι οποίοι κατορθώνουν να τρυπώσουν μέσα στο εργαστήριο και κάνουν ένα απολαυστικό γεύμα με την τροφή των θεών. Τα αποτελέσματα βέβαια τα καταλαβαίνετε. Σε λίγο οι ποντικοί αρχίζουν να μεγαλώνουν και να μεγαλώνουν, φτάνοντας στο μέγεθος ενός λυκόσκυλου. Οπως πολύ σωστά σκεφτήκατε, μαζί με το μέγεθος αλλάζει και η προσωπικότητά τους. Οι







ποντικοί αποκτούν αυτοπεποίθηση και σκέφτονται ότι κακώς έτρεχαν τόσα χρόνια για να αρπάξουν ένα κομματάκι τυρί. Κανονικά θα έπρεπε να το έπαιρναν με την αξία τους. Εν ολίγοις, αποφασίζουν ότι οι άνθρωποι που τους τυραννούν τόσα χρόνια με φάρμακα και δηλητηριασμένα τρόφιμα χρειάζονται ένα καλό μάθημα και ξεκινούν την αποστολή τους να τρομοκρατήσουν τον κόσμο. Τα υπόλοιπα λίγο πολύ θα τα ξέρετε. Πολλοί ύποπτοι φόνοι γίνονται, ομάδες αστυνομικών στέλνονται για να ερευνήσουν το φαινόμενο και η κατάσταση χειροτερεύει και χειροτερεύει ακόμα περισσότερο μέχρι να τελειώσει η ταινία. Τα σιχαμερά ποντίκια είναι ύπουλοι αντίπαλοι. Η ταινία, όπως καταλαβαίνετε, δεν είναι καμιά τρομερή επιτυχία, αλλά έχει αρκετό ενδιαφέρον για τους φίλους του είδους. Και μην ξεχνάτε ότι πρωταγωνιστής είναι ένας έλληνας ...κουφός! Περιττό να πούμε φυσικά ότι η ταινία είναι ακατάλληλη για νοικοκυρές και ελέφαντες κάθε ηλικίας. ■

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

BATTLE OUT RUN

Είδος: CHASE GAME
Console: SEGA MASTER SYSTEM

Το Battle Out Run είναι ένα παιχνίδι που φιλοδοξεί να μοιάσει στο γνωστό Chase HQ, έχοντας όμως άλλο χαρακτήρα. Οδηγείτε ένα custom αγωνιστικό αυτοκίνητο στους δρόμους των μεγάλων παραλιακών πόλεων της Αμερικής. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να πιάσετε κάποιους κακοποιούς που τρέχουν κι εκείνοι, επίσης με αυτοκίνητα. Εχετε στη διάθεσή σας ένα αρκετά γρήγορο αυτοκίνητο που μπορεί όμως να δεχτεί και κάποιες βελτιώσεις. Αυτές μπορείτε να τις κάνετε σε κάποιο κινητό συνεργείο που βρίσκετε στο δρόμο. Οι βελτιώσεις βέβαια κοστίζουν και στην αρχή του παιχνιδιού, που δεν έχετε και πολλά λεφτά, δεν μπορείτε να αγοράσετε πολλά πράγματα. Πώς όμως θα αποκτήσετε λεφτά; Είναι νομίζω αρκετά απλό. Σε κάθε πίστα του παιχνιδιού υπάρχει κι ένας κακός που πρέπει να σταματήσετε και να συλλάβετε. Η καταδίωξη και η σύλληψη γίνονται σε στιλ Chase HQ: Ξεκινάτε αποφεύγοντας τα άλλα αυτοκίνητα μέχρι να βρείτε τον κακοποιό. Μόλις τον βρείτε αρχίζετε να τον τρακάρετε και βλέπετε την μπάρα ενέργειάς του να μειώνεται μέχρι να τελειώσει, οπότε και τον συλλαμβάνετε. Φυσικά, είναι αρκετά δύσκολο να το επιτύχετε καθότι υπάρχουν και άλλοι οδηγοί στο δρόμο (προφανώς μπράβοι του) που σας κλείνουν ή σας πετάνε έξω. Τα γραφικά του παιχνδιού είναι αρκετά καλά - κυρίως το scrolling που είναι πολύ γρήγορο. Οσον αφορά τα sprites δεν έχουμε πολλά πράγματα. Ποικιλία όμως υπάρχει στον ήχο, όπου έχουμε 5-6 διαφορετικά μουσικά θέματα, όπως στο κανονικό Outrun.

Πρόβλημα στο gameplay δεν θα έχετε και προβλέπεται ότι θα περάσετε αρκετό καιρό συντροφιά με το Battle Out Run.

GRAPHICS: 9.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 9.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 8.9



WONDERBOY III: The Dragon's Trap

Είδος: ARCADE
Console: SEGA MASTER SYSTEM

Φαίνεται πως μοίρα του φίλου μας, του WonderBoy, είναι τα μπλεξίματα. Ο προηγούμενος κακός, ο Meka, πριν πεθάνει πρόλαβε και του έδωσε μια φοβερή κατάρα. Ο μόνος τρόπος για να γλιτώσει ο φίλος μας είναι να βρει το σταυρό της Σαλαμάνδρας. Το παιχνίδι είναι ένα τυπικό arcade οριζόντιου scrolling. Ελέγχετε τον Wonderboy και πρέπει να κάνετε όλα εκείνα τα ωραία πράγματα που κάνει κανείς σε παιχνίδια τέτοιου είδους: Να αποφύγετε δράκους και ξωτικά, να μαζέψετε χρήματα, να αγοράσετε όπλα και όλα τα υπόλοιπα. Στο παιχνίδι μπορείτε να πάρετε πέντε διαφορετικές μορφές. Καθεμιά έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και ικανότητες. Μεταλλάσσεστε στο τέλος κάθε πίστας, όπου υπάρχει ένας δράκος. Μονομαχείτε μαζί του και, αν νικήσετε, παίρνετε κάποια χρήματα και αλλάζετε μορφή. Οι εχθροί που θα συναντήσετε στο παιχνίδι είναι πολλοί και διάφοροι. Υπάρχουν αρκετά sprites που είναι όλα καλοσχεδιασμένα, αν και μικρά. Πολύ καλά είναι και τα background graphics. Μπαίνετε μέσα σε πύργους, σε σπηλιές, κολυμπάτε μέσα σε λίμνες και βέβαια περπατάτε στον ανοιχτό χώρο. Τα γραφικά του Wonderboy III είναι αρκετά καλά, αν και σε μερικά σημεία τους λείπει η λεπτομέρεια. Το Wonderboy III έχει αρκετές πίστες και μάλλον θα δυσκολευτείτε αρκετά να το τελειώσετε. Σε αντιστάθμισμα στο τέλος κάθε stage σας δίνεται ένας κωδικός με τον οποίο μπορείτε να αρχίσετε το παιχνίδι από εκεί που σταματήσατε, χωρίς να χρειαστεί να παίξετε όλο το παιχνίδι από την αρχή.

Οι φίλοι των arcade games πραγματικά θα το απολαύσουν.

GRAPHICS: 8.5
ANIMATION: 8.2
ΗΧΟΣ: 8.4
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.3

